

## **Objeto propositor poético na produção do evento pedagógico**

Poetic proposer object in the production of the pedagogical event

Andrea Hofstaetter

Professora Associada da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil.

andrea.hofstaetter@gmail.com - <https://orcid.org/0000-0002-6079-2551>

*Recebido em 10 de julho de 2020*

*Aprovado em 17 de fevereiro de 2021*

*Publicado em 24 de fevereiro de 2022*

### **RESUMO**

As Atividades de Allan Kaprow e a ideia de Pedagogia como evento, de Dennis Atkinson, são chave para pensar na criação de uma proposta de Objeto propositor poético e na atuação docente como atuação criativa. Transformar a ideia de materiais didáticos para Artes Visuais significa repensar processos educativos visando transformações não só nos modos de aprender, mas também nas formas de relacionar-se e de ocupar os espaços, utilizando o corpo, proporcionando diálogos e compartilhamento de saberes, além de incluir aspectos lúdicos e imaginativos. O principal objetivo da pesquisa, que tem como foco a criação de materiais educativos como ato poético, é reativar o conceito de material didático, buscando referenciais artísticos e teóricos que orientem a produção desses materiais, intencionalmente concebidos para utilização em experiências de aprendizagem que operem no cruzamento entre o ato artístico e o ato pedagógico. A problemática central da investigação é levantar possibilidades de concepção e de produção de objetos propositores poéticos para Artes Visuais, que sejam desencadeadores de vivências poéticas, como as produzidas no contato com obras artísticas que propõem participação e ação do público. Esta etapa da pesquisase constitui no aprofundamento dos estudos teóricos e busca de novos referenciais artísticos e na criação, uso experimental e avaliação de materiais propositores de aprendizagem em Artes Visuais, numa perspectiva poética. O artigo apresenta um Objeto propositor poético criado, sua relação com um dos referenciais teóricos da pesquisa e com um dos principais referenciais artísticos utilizados.

**Palavras-chave:** Atividades de Kaprow; Pedagogia do evento; Objeto propositor poético.

## ABSTRACT

The Activities of Allan Kaprow and the idea of Pedagogy as an event, by Dennis Atkinson, are key elements when thinking of the creation of a proposal for a Poetic proposer object and the teaching performance as creative performance. Transforming the idea of teaching materials for Visual Arts means rethinking educational processes aimed at transforming not only the ways of learning, but also the ways of relating and occupying spaces, using the body, encouraging dialogues and sharing knowledge, in addition to including playful and imaginative aspects. The main objective of the research, which focuses on the creation of educational materials as a poetic act, is to reactivate the concept of didactic material, seeking artistic and theoretical references that guide the production of these materials, intentionally designed for use in learning experiences that operate in the articulation between the artistic act and the pedagogical act. The central problem of the investigation is to raise possibilities of poetic proposer objects conception and production, for Visual Arts, which are the trigger of poetic experiences, such as those produced in contact with artistic works that propose public participation and action. This stage of the research is constituted of the deepening of theoretical studies and of the search for new artistic references and in the creation, experimental use and evaluation of learning proposer materials in Visual Arts, in a poetic perspective. The article presents a created Poetic proposer object, its relationship with one of the theoretical references of the research and with one of the main artistic references used.

**Keywords:** Kaprow's Activities; Pedagogy of the event; Poetic proposer object.

## Introdução

Este artigo aborda a relação entre determinado tipo de proposição artística, participativa e relacional, com a ideia de pedagogia como acontecimento (ou evento) e com a intenção de provocar a criação e utilização de objetos propositores poéticos em situações de aprendizagem.

Uma proposição artística que impulsiona esta reflexão são as Atividades, de Allan Krapow, criadas na década de 70, após a legitimação do *happening* como prática artística. Esse tipo de proposição interessa a essa pesquisa por tratar-se da criação de uma espécie de jogo entre os participantes em situações muito próximas da vida cotidiana, mas que produzem outro olhar sobre elas, reflexivo e de abertura para novos pensamentos e relações.

A criação de situações vivenciais, em que os sujeitos envolvidos experimentarão acontecimentos provocadores de irrupções no cotidiano é também uma ideia presente no que Dennis Atkinson nomeia de Pedagogia do evento ou do acontecimento. Pretende-se que as situações de aprendizagem sejam acontecimentos ainda não vividos e que tragam possibilidades de invenção e de recriação do e no próprio cotidiano.

A produção e utilização de objetos propositores poéticos, ou materiais didáticos poéticos, pauta-se pela utilização de referências artísticas e pela compreensão de que a atuação docente, especialmente em Artes Visuais, pode ser realizada como produção intencionalmente poética. Docentes em Artes Visuais ou de outras modalidades artísticas – ou até de outros campos do conhecimento – poderão realizar seu trabalho como ato poético e produzir materiais didáticos coerentes com essa forma de abordagem. Pensar em proposição docente como proposição artística oportuniza elevar a potência das ações educativas, que além de propiciar experiências estéticas e ampliação de referenciais artísticos, se abrirão à dimensão do ato criativo, que é sempre abertura ao informe.

Será brevemente apresentada nesse texto a criação de um material específico, entendido como objeto propositor poético, produzido em 2018 e 2019, como parte de um projeto de estágio pós-doutoral. O material em questão intitula-se Olhos e mãos e seus elementos são espécies de extensões do corpo para serem usadas de forma exploratória e relacional. Pretendem ativar formas diferentes de ver, de tocar e de relacionar-se. E intencionam produzir experiências singulares, que dependem do envolvimento e imaginação dos participantes. Além disso, o material proporcionará o contato e a reflexão sobre manifestações artísticas relacionais e participativas, com abertura para a participação criativa do público, que passa a ser também autor do acontecimento artístico educativo.

Esta etapa da pesquisa, que é desdobramento de etapas anteriores, se constitui no aprofundamento de estudos teóricos e busca de referenciais artísticos para orientar a produção de objetos propositores poéticos, seguindo as seguintes etapas: levantamento de novas fontes bibliográficas e/ou outras referências relativas às questões e discussões teóricas levantadas pelo tema; levantamento de objetos de

aprendizagem existentes, na perspectiva de criação poética, a partir de pesquisas realizadas por outros autores; levantamento de produções artísticas que possam balizar a criação de objetos de aprendizagem poéticos, sendo elas mesmas, propositoras de experiências para o público; estudo dos referenciais artísticos a partir da pesquisa e intenções dos artistas propositores; produção de objetos propositores poéticos para a disciplina de Ensino de Artes Visuais; utilização experimental de objetos propositores poéticos produzidos, com verificação dos resultados; publicação e compartilhamento dos materiais e reflexões produzidas, no decorrer do percurso investigativo.

O projeto de pós-doutoramento se relaciona a projeto de pesquisa anterior, intitulado “A criação de materiais didáticos como ato poético”, que aborda processos de aprendizagem em artes visuais a partir da produção e utilização objetos de aprendizagem, materiais educativos e jogos para o Ensino de Artes Visuais, com e sem uso de tecnologias digitais.

Além de discutir os conceitos de material didático e objeto de aprendizagem, a pesquisa segue sendo pautada pelos conceitos de objeto propositor, objeto propositor poético, professor propositor e dispositivos sensíveis para a produção de experiências de aprendizagem. A reflexão a partir desses conceitos levou à busca de referenciais artísticos, além dos referenciais teóricos, estabelecendo-se relações entre produções artísticas que propõem uma experiência ao participante da obra e materiais didáticos para o Ensino de Artes Visuais na Educação Básica.

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

O fato de se pretender criar e utilizar um material didático poético poderá também ensejar uma situação não só de aprendizagem, mas de vivência poética e de participação em uma proposição artística. A situação de aprendizagem será, assim, também uma situação de fruição poética e artística.

Para a criação de proposições de aprendizagem em Artes Visuais, mediadas por objetos de aprendizagem, cabe, pois, ultrapassar concepções de ensino-aprendizagem cristalizadas historicamente e propor alternativas para o cotidiano escolar. Nesse sentido, os materiais didáticos entendidos como objetos propositores, podem ser pensados também como poéticos. E ganham a dimensão de dispositivos sensíveis, disparadores de experiências e compartilhamentos que geram sentido e produção de conhecimentos.

A invenção compõe o trabalho docente, tanto quanto o professor de Artes Visuais é também um produtor artístico. E é poética sua atuação e seu pensamento. Essa investigação parte do pressuposto de que o trabalho docente em Artes Visuais é a produção de experiências artísticas de aprendizagem, que envolvem tanto aquela ou aquele que as propõe, quanto os sujeitos que nela irão interagir para, por sua vez, proporem as suas invenções.

Esta proposta de criação de materiais pretende ir para além de uma apropriação de objetos ou artefatos quaisquer, ou já existentes, alcançando uma forma de atuação autoral e poética do professor/a ou educador/a, que, conhecendo seus contextos de atuação e os sujeitos envolvidos, bem como o campo de conhecimento a ser trabalhado, saberá criar materiais específicos para aprendizagem de determinados conceitos, conteúdos, noções ou temáticas, que tornarão mais participativo e interativo o ato de aprender. A aprendizagem, neste percurso, é concebida como um processo de produção de conhecimento ativo, participativo, singularizado e compartilhado.

## **As atividades de Kaprow**

Para compor parte da fundamentação artística e teórica do projeto específico de produção do material didático Olhos e mãos, para Artes Visuais, foram elencados os trabalhos de alguns artistas que tiveram interesse em possibilitar novas relações entre pessoas e das pessoas com o ambiente e com objetos presentes no cotidiano. Um desses artistas é Allan Kaprow, nascido em 23 de agosto de 1927, em Nova Jersey, EUA e falecido em 5 de abril de 2006, na Califórnia, EUA.

Kaprow é considerado como o iniciador da prática de *happenings*, ao final dos anos 50, e responsável por sua legitimação no campo da arte. A inauguração da Galeria Reuben em Nova York, em outubro de 1959, é considerada a data e ocasião do nascimento do *happening*, com a realização da série *18 Happenings in 6 Parts* (FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO, 2012, s/p). *Happenings* são *performances* planejadas por artistas visuais e ‘encenadas’ pelos próprios criadores e/ou convidados, quando exigem a participação de mais pessoas. O público também pode ser convidado a participar. São acontecimentos de curta duração, comumente, em que, mesmo havendo um roteiro prévio para seu desenvolvimento, podem ocorrer ações não previstas pelo criador. A experiência de realização de um *happening* depende exclusivamente dos participantes e de sua interpretação do roteiro sugerido. Pode não haver roteiro e somente um ambiente com ou sem objetos e um convite a realizar algo no mesmo. Um *happening* normalmente ocorre somente uma vez, já que é impossível repetir a mesma experiência em outro contexto e com outros participantes.

A década seguinte, dos anos 60, foi um período de intensas transformações no campo das artes visuais, a partir do surgimento de novas formas de compreender e de produzir. Tal como os *happenings*, surgiram e foram cada vez mais frequentes no mundo das artes, as *performances*, as instalações, os ambientes e outras formas de proposições participativas, com a exploração de diversos espaços, institucionais ou não. Essas novas formas de manifestação artística possibilitaram um envolvimento cada vez maior do público na produção e experimentação de proposições artísticas.

Depois da legitimação dos *happenings*, já na década de 70, Kaprow criou outro tipo de proposição, mais intimista e mais próxima de ações do cotidiano, que chamou de *Activities* (Atividades). Trata-se de roteiros ou espécies de protocolos que sugerem a realização de algumas ações muito simples, na interação entre duas ou mais pessoas, ou até individualmente, sem a presença de um público. Essas ações são referenciadas em práticas cotidianas, mas como são realizadas fora de contexto, produzem estranhamento e reflexões sobre atos da vida cotidiana, sobre formas de relacionamento social e sobre hábitos de convivência.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>

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

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

Interessante observar que essa proposição surge no campo do ensino de arte, quando os primeiros roteiros foram executados pelo artista com seus alunos. Um roteiro realizado em 1972, por exemplo, com os alunos do California Institute of Arts (CalArts) foi *Easy*, que propunha a realização das ações a seguir:

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

Esse é um roteiro de ações básicas, havendo que, para sua execução, se tomar uma série de decisões relativas aos detalhes que envolvem os vários elementos implicados nas ações: o local exato de recolher a pedra, as características da pedra, de que forma molhá-la, como carregá-la, onde largá-la e assim por diante (NARDIM, 2011, p.106). Ao executar o roteiro, além de participar da obra, os executores estão vivendo a vida, decidindo sobre como fazer e sobre como perceber as coisas. Estão observando e pensando sobre o que acontece a partir das escolhas realizadas.

Fazia parte das Atividades a discussão e conversa sobre a experiência, desde antes de sua execução. Os participantes se reuniam para conversar antes, durante e depois da realização dos roteiros, para definir detalhes, compartilhar ideias, sensações, pensamentos e sentimentos. Os roteiros possibilitavam que ações rotineiras, a que normalmente não se dedica atenção e que não chegam a despertar reflexões ou sensações conscientes, fossem percebidas de outro modo, ativando uma qualidade de relação mais intensa entre corpo, mente e atos cotidianos.

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

O jogo pressupõe uma atividade regida por um conjunto de regras e a adesão de quem quer jogar, aceitando as regras e entregando-se à atividade com envolvimento integral e com prazer. O jogo faz parte da cultura como elemento fundante, de acordo com Johan Huizinga (2005). Para esse autor o jogo é uma forma de pensamento, distinta de todas as outras. Algumas das principais características do ato de jogar são: aliar realidade e imaginação, romper com a lógica do cotidiano, provocar o prazer, ser espaço privilegiado de simbolização, compreender ordem, tensão, movimento, mudança, ritmo, entusiasmo. O jogo faz parte de qualquer cultura e é importante em qualquer idade. Na vida adulta aparece em práticas como cerimônias, festas, rituais, atividades profissionais e desafios de todo tipo (MARTINS, 2005, p. 96,97).

Kaprow, nas Atividades, propõe jogos com elementos da vida. Ele propõe brincar com aquilo que fazemos todos os dias, provavelmente sem prestarmos muita atenção, tal como pentear os cabelos, cozinhar, fazer compras... Kaprow discorre sobre as funções de tais propostas, ligadas à ideia do an-artista, no seu texto em três partes intitulado A educação do an-artista, escrito de 1971 a 1974 (2003, 2004 e 2007). O an-artista tem uma função educativa, no sentido de fazer olhar a vida com outros

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>

olhos, de brincar com ela. É como se ele refizesse a vida, as coisas do mundo, dentro de um jogo de ressignificações. De acordo com Nardim,

O jogo, em Kaprow, aparece então com duas funções: numa primeira etapa, o an-artista, ao qual poder-se-ia ainda atribuir um tal título, utilizaria de estratégias de jogo com recortes de vida para atingir o público e levar a cabo sua tarefa frente à sociedade. Num segundo momento, o jogo deixa de ser estratégia isolada e, com o fim da ideia de arte, torna-se um *modus vivendi* - a maneira através da qual o homem poderia encontrar uma vida íntegra e resistir à opressão operada pelo regime sobre sua subjetividade. (NARDIM, 2010, p.4)

Essa forma de lidar com a experiência, envolvendo uma ideia de jogo, tem relação com o pensamento de John Dewey (2010), que foi referência direta para as proposições de Kaprow. É de Dewey a obra *Arte como experiência*, publicada originalmente em 1934, em que o autor discorre sobre os fundamentos de uma pedagogia baseada na experiência do próprio aprendiz. Para Dewey toda experiência tem caráter estético e produz aprendizagem.

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

Para Dewey (2010), a percepção tem papel fundamental nesse processo, como motivadora para a busca de algo a partir do que é percebido. A experiência é algo que acontece no corpo e que relaciona percepção, emoção, pensamento e ação. O ato criativo, em especial, tem esse atributo de ser uma experiência vital, que envolve corpo em ação, processo, elaboração de significados e sentidos e na qual não é possível separar intelecto, emoção e ação. E é experiência em andamento, não apenas algo que já se passou.

A percepção também é um dos elementos centrais nas Atividades de Kaprow. O modo de organizar e de experienciar as atividades propostas possibilita olhar de outro modo para ações e objetos cotidianos. Essa percepção se dá num contexto especial, fora do ordinário, permitindo que se pense a partir dela. O ato de deslocar faz com que aquilo que antes não tinha atenção especial, adquira outro sentido. E quando as ações são realizadas nas vivências cotidianas, após essa experiência, algo poderá estar transformado. Essa experiência cotidiana será percebida de outro modo.

Para além da percepção e reflexão sobre um conteúdo, contudo, o que interessa a Kaprow na proposição das Atividades é a percepção das ações em si mesmas, do corpo realizando essas ações e das relações que se estabelecem a partir dessas experiências de estranhamento com as ações cotidianas. Está imbricado nesse processo o imprevisível, a impossibilidade de total controle sobre o que cada um vai vivenciar. A experiência de realizar as Atividades, mesmo existindo um roteiro a ser seguido, é única para cada participante. O roteiro não pretende transmitir lições sobre determinadas coisas. A intenção é que depois de viver a experiência sugerida, com suas variantes e decisões subjetivas envolvidas, cada um possa retornar ao seu cotidiano com novas percepções e novas questões, ligadas aos conteúdos que se abrirem a partir delas (NARDIM, 2011, p.116).

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

A escolha das Atividades de Allan Kaprow como referencial artístico desta pesquisa deve-se ao fato de ser uma proposta que demanda a participação e ações dos envolvidos, que necessitam aderir à provocação, entregando-se a essa experiência com todo o ser – corpo, pensamentos, afetos, saberes prévios, memória, instinto... No processo de aprendizagem é desejável que ocorra o mesmo. Entende-se que só ocorrerá aprendizagem a partir de experiências envolventes e que mobilizem o ser por inteiro.

## Pedagogia do evento

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

Além do interesse pelas proposições de Kaprow a partir do que mobilizam como experiências singulares a partir do cotidiano, há também uma aproximação de seu trabalho com a ideia de Pedagogia como evento ou como acontecimento, de Dennis Atkinson. Essa compreensão do modo de exercitar a pedagogia – de vivenciar o ato de aprender – conecta-se com o interesse em aprender de forma ativa, participativa, relacional. Compreende-se que a aprendizagem é um processo de vida, no qual cada um realiza conexões com e entre vivências, experiências, referências e conhecimentos anteriores. Também se compreende o processo de aprendizagem como um processo de invenção, de criação e de produção de conhecimento e de cultura.

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

Um dos autores estudados por Atkinson é Alain Badiou (2013), que traz o conceito de verdade ou de produção de verdades, como sendo o que ocorre no ato de aprender. Quando se aprende algo se está construindo uma verdade sobre aquilo. E esta será sempre provisória e mutável. A ideia de transformação está presente nesse entendimento de produção de verdades.

O conhecimento não pode ser entendido como verdade pré-determinada. Alain Badiou, citado por Dennis Atkinson denomina de ‘procedimento da verdade’ aquilo

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>

que é provocado nesses encontros. Ensinar e aprender não são o estabelecimento de verdades, mas o encontro de verdades produzidas e transformadas nas relações entre muitos elementos e fatores. A cada evento de aprendizagem se produzirão reprocessamentos de verdades encontradas anteriormente (ATKINSON, 2014).

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

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

Para Atkinson as situações educativas são espaços políticos e de dissenso. Um evento ou acontecimento sempre irá perturbar aquilo que já está estabelecido. Um evento será um distúrbio, uma ruptura na forma usual de pensar e atuar. Um evento nunca ocorre isoladamente. Está sempre encadeado a outros eventos. Dessa forma, pode precipitar a aprendizagem, porque requer o estabelecimento de novas relações entre o que é conhecido e o que ainda não é.

Esse modo de realizar o ato educativo é uma aposta naquilo que se processa no âmbito do imprevisível, do inesperado e talvez até do não desejado. Implica em aceitar o que vem do outro, o que poderia se chamado de uma situação de risco. Dessa forma, podemos, talvez, fazer também uma aproximação dessa pedagogia com aquilo que ocorre no ato criativo, artístico, poético. Toda criação poética tem em si algo da ordem do até então impensado. Fernández Méndez nos aponta para a relação possível e desejável entre o campo da criação poética e o da educação, especialmente em arte.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>

O encontro entre o evento pedagógico e o evento artístico se move na metáfora da construção que envolve fazer e produzir. Fazer estabelece uma relação com a matéria e com o ambiente e determina uma relação social que está sujeita a uma vontade, portanto é criativa. A produção, diferentemente, deixa espaço ao emergente, ao que ainda não é e que foge de uma vontade ou da previsão (portanto não é criativa). Esta dupla condição é para Jan Jagodzinski e Jason Wallin (2013) *práxis e poiesis*: na concepção grega "*práxis (prattein)* se refere ao ato de fazer ou ao poder expressivo da vontade." (p. 85). Já a *poiesis* se refere à 'pro-dução' (*poiein*) que é "debelar a verdade sem alguma conexão com considerações práticas ou intento voluntário" (Ibidem). Eles nos lembram que produzir é provocar uma transformação de algo que vai do que é ao campo virtual do que pode ser. (FERNÁNDEZ MÉNDEZ, 2015, p. 28-29)

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

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

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

De acordo com Atkinson, há um fator de risco no ato pedagógico, sob essa perspectiva. Eventos ou encontros abrem possibilidades para novas formas de pensamento e de ação, o que pode levar à irrupção de algo que questione o sistema estabelecido. Nesse sentido, o autor designa essa pedagogia como uma pedagogia contra o Estado, como uma antipedagogia. Pois sempre incluirá a discussão das políticas e práticas educacionais vigentes. A aprendizagem, segundo Atkinson, é um

problema de existência – e não só dos aprendizes, que sofrerão transformações em seus estados de conhecimento, mas também de todo um sistema, com a disrupção de estados estabelecidos de conhecimento e práticas pedagógicas (ATKINSON, 2008).

O risco do qual fala o autor é também o de permitir que coisas aconteçam, sem haver um controle total dos resultados da aprendizagem. Essa concepção exige um espaço de ensino-aprendizagem flexível, com lugar para o imprevisível, em que os aprendizes e educadores assumem riscos em suas práticas. Também podem surgir, a partir dessas novas práticas, novas comunidades de aprendizagem, que expandam nossa compreensão sobre o que é aprender e sobre diferentes formas de aprender (ATKINSON, 2008).

### **Material didático como criação poética**

Nessa pesquisa buscou-se estudar referências artísticas e teóricas para fundamentar a criação de um material didático, que é chamado de Objeto propositor poético. O projeto de pesquisa que tem esse tema – de pensar a criação de materiais didáticos como ato poético – tem o principal objetivo de contribuir para uma transformação da própria ideia de material didático, ampliando referenciais artísticos e teóricos que possam ajudar na criação de materiais que produzam eventos, experiências transformadoras e a intervenção poética sobre a construção de conhecimentos em Artes Visuais. Dessa forma, pretende-se uma reflexão mais ampla sobre aprendizagem em arte, intermediada pela utilização de recursos didáticos poéticos. E que estabeleça uma relação entre aquilo que se produz no contato com proposições artísticas e o que se produz no ato educativo. Entende-se, portanto, que o ato de aprender, especialmente em Artes Visuais, implica ter experiências artísticas e estéticas, intermediadas ou não por objetos propositores poéticos – um outro entendimento sobre a ideia de material didático.

Comumente, material didático é entendido como qualquer coisa que ajude alguém a aprender algo. No percurso dessa investigação foram buscados outros conceitos e ideias para tornar mais claro o que se pretende quando se pensa na

criação e utilização de materiais especialmente elaborados para uso em situações de aprendizagem em Artes Visuais. Chegou-se a algumas diferentes ideias que ajudam a formular a ideia de Objeto propositor poético. Alguns desses conceitos encontrados foram: Objeto de aprendizagem (fontes diversas, da área da educação), Objeto propositor (MARTINS, 2005), Objeto de aprendizagem poético (FERNÁNDEZ MÉNDEZ, 2015), Dispositivos sensíveis para aprendizagem (LUPA, 2016).

Acompanhou esse estudo, também, a busca de autores referenciais para o conceito de jogo, como Johan Huizinga (2005), Roger Caillois (2017) e Tânia Fortuna (2011). A ludicidade faz parte desse campo, estando presente no ato educativo em geral. O conceito de jogo é extremamente importante para pensar na criação de materiais educativos. E está presente, também, e intencionalmente, no trabalho de muitos artistas.

Muitas propostas contemporâneas em arte lidam com o jogo e fazem do participante elemento central para a existência do trabalho artístico. Os limites entre as figuras de artista e público são distendidos. Quem faz a obra existir é o público – ou os participantes, que adquirem uma função ativa e também propositora. É o que ocorreu nas propostas de Kaprow, já lá nos anos 70.

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

O objeto propositor poético Olhos e mãos é um conjunto de dispositivos para serem usados no corpo, especialmente nos olhos e nas mãos, como referenciado no título. São espécies de extensões corporais, como se pode ver nas figuras 1 e 2. Esses dispositivos foram elaborados com a intenção de produzir experiências diferenciadas de percepções através dessas extensões do corpo, propiciando diferentes relações do corpo com o espaço e com outros corpos.

Além das extensões corporais, chamadas de ‘Óculos de realidade especial ou inventada’ e ‘Luvas de sensação’, fazem parte do material alguns protocolos de ações (Figura 3). Esses protocolos tem referência direta nas Atividades de Allan Kaprow.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>

Os Óculos de realidade especial ou inventada foram criados a partir do modelo *Google CardBoard*, disponível *on line* e utilizado para visualização de realidade virtual através de aplicativos digitais e telefone móvel. O modelo foi adaptado para três formatos. Ao invés de utilizar o telefone móvel, foram criadas lâminas com imagens em transparência, em três diferentes conjuntos: imagens com referência na natureza, imagens com efeitos ópticos e imagens a partir de trabalhos artísticos da autora, com a flor rosa como objeto de memória afetiva.

**Figura 1** - Óculos de realidade especial ou inventada, 2018.



**Fonte:** Arquivo pessoal da autora.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>

**Figura 2** - Luvas de sensação, 2019.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

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

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

Foram elaborados oito protocolos de ações sugeridas. Alguns deles tem referência direta em específicas Atividades de Kaprow, como *Hello/Goodbye* (1978):

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>

A escreve Adeus e Olá  
em folhas  
entrega as folhas para B  
B esperando em algum lugar  
lendo as palavras escritas por A  
A se aproxima de B  
caminhando  
diz Olá  
ou Adeus  
(KAPROW apud NARDIM, 2011, p.108)

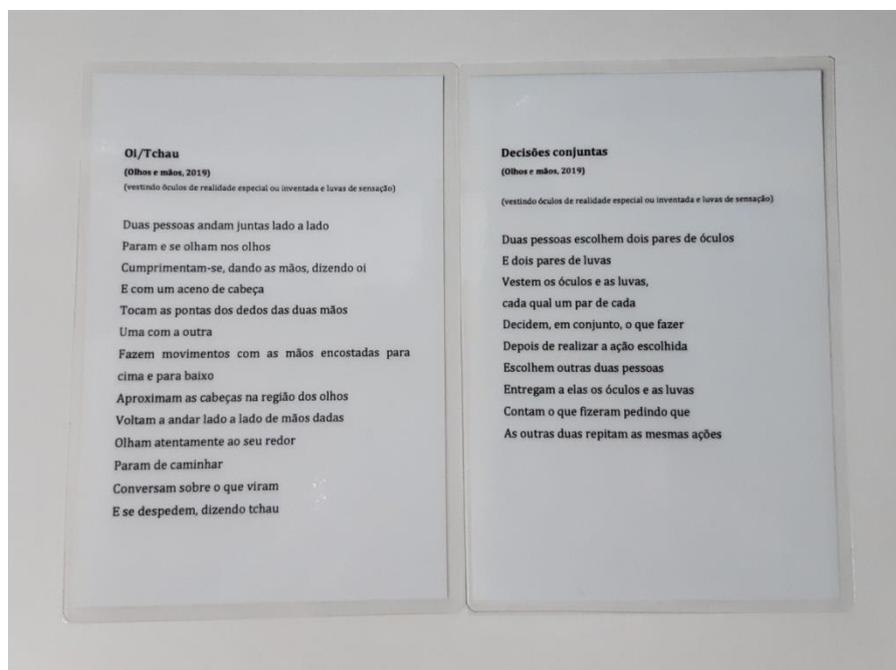
*Hello/Goodbye* inspirou a criação do roteiro Oi/tchau, não sendo uma versão traduzida deste, como se lê a seguir:

Oi/Tchau  
(Olhos e mãos, 2019)  
(vestindo óculos de realidade especial ou inventada e luvas de sensação)  
Duas pessoas andam juntas lado a lado  
Param e se olham nos olhos  
Cumprimentam-se, dando as mãos, dizendo oi  
E com um aceno de cabeça  
Tocam as pontas dos dedos das duas mãos  
Uma com a outra  
Fazem movimentos com as mãos encostadas para cima e para baixo  
Aproximam as cabeças na região dos olhos  
Voltam a andar lado a lado de mãos dadas  
Olham atentamente ao seu redor  
Param de caminhar  
Conversam sobre o que viram  
E se despedem, dizendo tchau  
( \_\_\_\_\_, 2019)

Esse protocolo, como todos os outros, foi criado tendo em vista a utilização dos Óculos de realidade especial ou inventada e das Luvas de sensação. Por isso preveem o uso desses dispositivos corporais nas ações sugeridas. Os protocolos são sugestões que podem ser alteradas durante o uso, que depende dos próprios dispositivos utilizados e que serão escolhidos pelos participantes.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>

**Figura 3** - Protocolos de ação, 2019.



**Fonte:** Arquivo pessoal da autora.

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

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

Durante a experimentação do OPP foi possível observar que os objetos envolveram a atenção dos participantes e ocasionaram surpresas, encantamentos, diálogos e trocas de ideias sobre o que estava sendo experimentado ao usar os materiais. A experimentação foi realizada em distintos grupos, seguindo algumas etapas, sendo proposto inicialmente o uso dos Óculos de realidade especial ou

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>

inventada (Figura 4) e depois das Luvas de sensação (Figura 5). Após foram formadas duplas para realizar as solicitações dos protocolos de ações (Figuras 6 e 7).

**Figura 4** -Uso experimental dos Óculos de realidade especial ou inventada, 2019.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

**Figura 5** - Uso experimental das Luvas de sensação, 2019.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>

### Figuras 6 e 7 - Experimentações com uso dos Protocolos de ação, 2019.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Depois de realizadas as experimentações, ocorreram diálogos em grande grupo a partir das sensações, sentimentos e pensamentos ocorridos durante o processo, verificando-se que os objetivos de utilização do material foram atingidos. Foi relatado que alguns objetos provocaram novas sensações e novas experiências perceptivas. Houve descontração, descobertas, prazer, trocas de ideias. Foram

comentadas novas sensações e percepções surgidas no contato com os materiais, relacionadas a alguns dos referenciais artísticos da proposta. De acordo com a observação os estudantes se sentiram muito motivados, tanto pela novidade dos materiais, quanto pela experiência vivenciada.

## **Considerações finais**

O estudo das Atividades de Allan Kaprow e da ideia de Pedagogia como evento ou acontecimento, de Dennis Atkinson, em muito contribuíram para a criação da proposta aqui apresentada. As ideias se conectam diretamente ao conceito de Objeto propositor poético e à intenção de pensar na criação e uso de materiais didáticos para uso em situações de aprendizagem como ato poético.

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

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

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

A criação desse OPP é proposição artística ao mesmo tempo que educativa. Sua utilização, que pode acontecer em sala de aula, na escola, na rua, em outros espaços quaisquer, produzirá um acontecimento (Pedagogia do evento), em que as pessoas que o utilizarem terão experiências diversas com o corpo e a partir do corpo. Poderão tentar outros modos de ver e de tocar, de relacionar-se e de compartilhar sensações e ideias. Estas (sensações e ideias) poderão abranger percepções muito

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>

peçoais e poderãõ relacionar-se a outras experiências, inclusive com trabalhos artísticos propositivos já experimentados ou conhecidos através de estudos e contatos anteriores.

No contexto da produção artística contemporânea o trabalho se situa como proposição participativa e provocadora de trocas. No contexto da educação em arte não perde essa potencialidade e permite que se desenvolvam, a partir de seu uso, distintos projetos de pesquisa e produção sobre trabalhos que com ele dialoguem. E fomenta a criação de dispositivos poéticos outros, que a imaginação de cada um poderá inventar.

## Referências

ATKINSON, Dennis. Pedagogy against the State. **The International Journal of Art & Design Education**. Volume 27, p. 226-240, outubro de 2008. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1476-8070.2008.00581.x>. Acesso em: 18 ago. 2018.

ATKINSON, Dennis. **Pedagogy of the Event**. Cambridge: Kettle's yard - University of Cambridge, 2014. Disponível em: [https://www.kettlesyard.co.uk/wp-content/uploads/2014/12/onn\\_atkinson.pdf](https://www.kettlesyard.co.uk/wp-content/uploads/2014/12/onn_atkinson.pdf). Acesso em: 18 ago. 2018.

BADIOU, Alain. **Being and Event**. London: Bloomsbury Academic, 2013.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FERNÁNDEZ MÉNDEZ, Maria del Rosario Tatiana. **O evento artístico como pedagogia**. 2015. 321 páginas. Tese (Doutorado em Artes: Educação em Artes Visuais). PPGArte, Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

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

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>

FERNÁNDEZ, Tatiana; DIAS, Belidson. Objetos de aprendizagem poéticos: máquinas para construir territórios de subjetivação. In: ENCONTRO NACIONAL DA ANPAP, 24º, 2015, Santa Maria/RS. **Anais eletrônicos da ANPAP**. Santa Maria: ANPAP, 2015, p.3481-3495. Disponível em: [http://anpap.org.br/anais/2015/simposios/s8/tatiana\\_fernandez\\_belidson\\_dias.pdf](http://anpap.org.br/anais/2015/simposios/s8/tatiana_fernandez_belidson_dias.pdf). Acesso em: 24 ago. 2018.

FORTUNA, Tânia Ramos. A formação lúdica docente e a universidade. 2011. 425 páginas. Tese (Doutorado em Educação). PPGEdU, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO. 30ª Bienal. **Allan Kaprow e o nascimento do happening**. São Paulo, SP, 2012. Disponível em: <http://www.bienal.org.br/post/336>. Acesso em 7 abr. 2020.

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

KAPROW, Allan. A educação do an-artista I. **Concinnitas** /IA/UERJ, Rio de Janeiro, V.4, n.4, 2003. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/view/42641/29501>. Acesso em 20 abr. 2020.

KAPROW, Allan. A educação do an-artista II. **Concinnitas** /IA/UERJ, Rio de Janeiro, V.5, n.6, 2004. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/view/44493/30260>. Acesso em 20 abr. 2020.

KAPROW, Allan. **La educación del des-artista**. Madrid: Ediciones Ardora, 2007.

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

MARTINS, Mirian Celeste (Org). **Mediação: Provocações Estéticas**. V.1, n.1. São Paulo: Universidade Estadual Paulista – Instituto de Artes, 2005.

NARDIM, Thaise Luciane. A ideia de jogo na obra de Allan Kaprow e o jogo da cena performativa. In: VI CONGRESSO DA ABRACE, 6., 2010, Campinas. **Anais eletrônicos da ABRACE**. Campinas: PPGADC/ Instituto de Artes/UNICAMP, 2010. Disponível em: <https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/view/3619>. Acesso em: 7 abr. 2020.

NARDIM, Thaise Luciane. As atividades de Allan Kaprow: artes de agir, obras de viver. **Revista Valise**, Porto Alegre, V.1, n.1, ano 1, julho de 2011. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/RevistaValise/article/view/19892>. Acesso em: 7 abr. 2020.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)