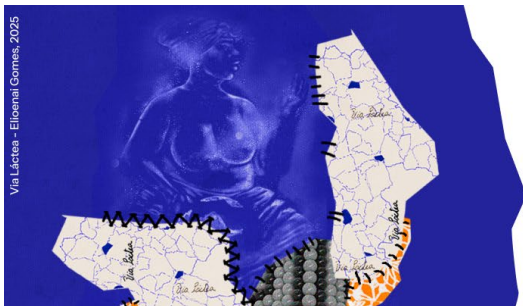




A MATERIALIDADE NA CRIAÇÃO DO OBJETO TRIDIMENSIONAL DESTINADO À VISUALIDADE CÊNICA

THE MATERIALITY IN THE CREATION OF THE THREE-DIMENSIONAL OBJECT INTENDED FOR SCENIC VISUALITY

Francisco Guilherme de Oliveira Junior¹
 UFG

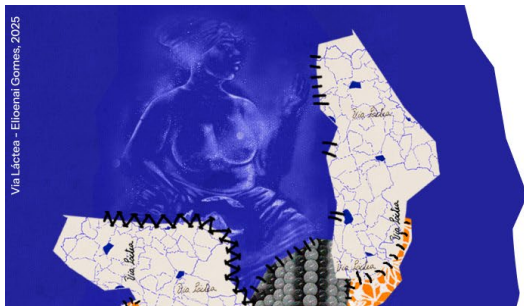
Resumo: O presente artigo tem por objetivo abordar os aspectos presentes nas relações entre ensino e aprendizagem na criação de objetos tridimensionais, com fins cênicos, a partir de um relato de experiência no ensino superior como docente, pesquisador e artista. Este tema está relacionado à pesquisa que desenvolvo no PPGACV/FAV/UFG. O envolvimento com o objeto deste trabalho agrega traços da *A/r/tografia*, metodologia que leva a uma revisão das práticas da docência, pesquisa e ensino em arte. As referências teóricas auxiliam o autor na investigação. Como resultados em curso, espera-se um diálogo sobre as implicações do objeto com sua materialidade na visualidade da cena, na coparticipação do discurso em camadas que institui a dramaturgia, assim como novos olhares sobre a relação ensino, pesquisa e produção artística.

Palavras-chave: Materialidade; Objeto tridimensional; Objeto de cena; Visualidade da cena; Ensino e aprendizagem em arte.

Abstract: *This article aims to address the aspects of teaching and learning relationships in the creation of three-dimensional objects for stage purposes, based on a report of my experience in higher education as a professor, researcher, and artist. This topic is related to the research I am developing at the Graduate Program in Art Studies (PPGACV/FAV/UFG). My involvement with the subject of this work incorporates traits of A/r/tography, a methodology that leads to a review of teaching, research, and teaching practices in art. Theoretical references assist the author in his investigation. As ongoing results, we expect a dialogue on the implications of the object and its materiality in the visuality of the scene, in the co-participation of the layered discourse that establishes dramaturgy, as well as new perspectives on the relationship between teaching, research, and artistic production.*

Keywords: Materiality; Three-dimensional object; Scenic object; Visuality of the scene; Teaching and learning in art.

¹ Francisco Guilherme de Oliveira Junior é Graduado em Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas pela Universidade de Brasília - UnB (2002), mestre em Educação pela UnB (2009). Doutorando pelo PPGACV da Universidade Federal de Goiás - UFG. Professor na UFG. Diretor de Culturas e Artes na Pró-Reitoria de Extensão e Cultura - PROEC/UFG. Estuda as relações entre docência, pesquisa e produção em arte (visualidades cênicas). Disponível em: <https://lattes.cnpq.br/6092055194566828>



1 INTRODUÇÃO

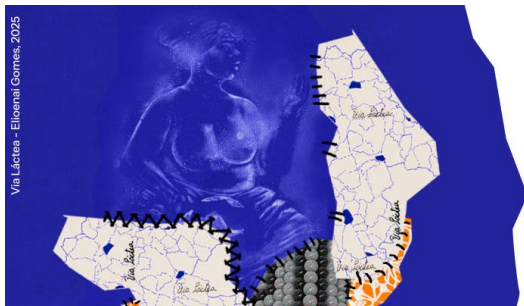
O presente artigo tem por objetivo abordar as relações entre ensino e aprendizagem na criação de objetos tridimensionais com fins cênicos, apontando o potencial expressivo dos materiais e técnicas utilizadas a partir de um relato reflexivo sobre a experiência no ensino superior como docente, pesquisador e artista, o que confere ao trabalho traços da *A/r/tografia*, isto é, da metodologia de pesquisa que entrelaça a prática do artista, do pesquisador e do docente.

O trabalho está organizado em uma sequência de abordagens sobre a materialidade do objeto e como este participa na composição da imagem cênica, chegando ao relato reflexivo sobre a experiência do docente na relação de ensino e aprendizagem dos processos criativos e usos do objeto em cena, apontando conexões entre pesquisa, ensino e produção artística.

A concepção de objetos tridimensionais direcionados à visualidade da cena neste trabalho pressupõe que o objeto cênico como obra artística e imagem tridimensional inserido em um espaço e tempo ecoa nas interações ali estabelecidas, seja com o corpo que com ele performa, seja com o corpo que o observa.

Neste artigo, o material não é visto como neutro no ato criativo, mesmo inanimado, exige do pesquisador tratamentos distintos durante o processo criativo. Consideração tecida ao longo de uma trajetória como, pesquisador, artista e professor no curso de graduação, bacharelado em Direção de Arte, na Escola de Música e Artes Cênicas – EMAC, da Universidade Federal de Goiás - UFG, desde 2011 e, neste momento, como estudante de doutorado no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – PPGACV, da Faculdade de Artes Visuais – FAV/UFG.

O ensejo de verificar estas associações, de compreender o potencial dos materiais e de suas qualidades expressivas no processo de criação de objetos bem como em sistematizar estas experiências para que integrem a prática docente e possam ser compartilhadas com outros professores, estudantes e pesquisadores em



arte conectam este trabalho com a linha de pesquisa em Educação, Arte e Cultura Visual, cursada no PPGACV.

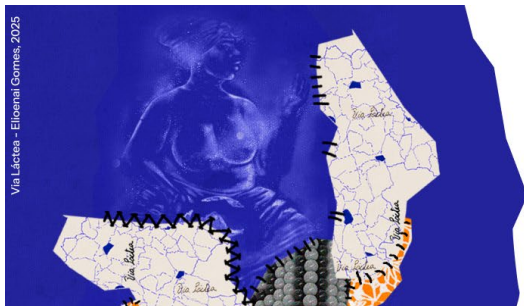
2 DESENVOLVIMENTO

2.1. MATERIAL, MATERIALIDADE, OBJETO TRIDIMENSIONAL E VISUALIDADE CÊNICA

A compreensão das qualidades físicas e expressivas dos materiais suas características estéticas e os meios de moldá-los, conformá-los pode contribuir para o estudo dos processos criativos entre docentes e discentes na graduação relacionada às visualidades da cena? Como ocorre a interação objeto-pessoa no contexto cênico? Estas questões permeiam o recorte neste artigo, delimitando-o ao relato reflexivo sobre a vivência como docente/pesquisador/artista responsável por ministrar o componente curricular “Materiais e Meios Tridimensionais” desde 2018, quando a disciplina integrou a terceira Matriz Curricular do curso e, posteriormente, em 2023, na quarta matriz, quando ela passou a integrar o primeiro período da grade curricular.

A pesquisa artística, como aponta (COESSENS, 2014), envolve a experimentação, o ato de fazer, refletir, decidir, conceituar e dialogar. Para Autora, o pesquisador artista deve ter uma visão prismática, capaz não só de apreender as facetas do objeto, suas camadas constituintes, mas também ter um olhar múltiplo, que não se limita à observação do mundo exterior, envolve a compreensão do fazer artístico e do próprio pesquisador.

As conexões entre os passos que um artista toma, a reflexão sobre a própria prática e as suas trajetórias, seus materiais, seu conhecimento oculto, bem como as -muitas vezes implícitas - relações com outras artes e em um contexto mais amplo, formam uma espécie de método, uma maneira de fazer que então gera o próprio "conhecimento artístico"(COESSENS, 2014, p.08).



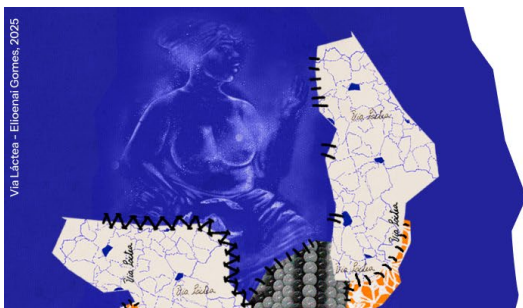
O processo de idealização, projeção e construção de uma obra tridimensional destinada à exibição ou, no caso, à cena, perpassa por uma contextualização, pela compreensão da demanda cênica, em termos espaciais, históricos e conceituais, tanto no que diz respeito à dramaturgia como aos responsáveis pela sua encenação (no sentido de pôr em cena). Assim como noções de logística da produção visual/cênica. Chegando por fim, ao repertório do designer, em seu conhecimento de materiais e técnicas necessárias para execução dos objetos e suas possíveis interações com o espaço, com os corpos performáticos aos quais serão destinados.

Os elementos materiais colocados no palco, ou até aqueles que já estavam no espaço, participam da movimentação de quem está performando, podem instituir um ritmo de cena e compor camadas na narrativa que não é só visual ou verbal, mas que agregam outras sensorialidades na composição de imagens, que serão finalizadas com a participação dos espectadores, no ato de ver, sentir e interpretar.

2.2. PESQUISA, DOCÊNCIA E PRODUÇÃO EM ARTE

Venho trabalhando em sala de aula com atividades que envolvem processos de criação e de inserção de objetos no espaço. A criação de um objeto pode estar atrelada a um objetivo, o qual nos leva a optar por determinados materiais e procedimentos técnicos para configurar o objeto e se aproximar da imagem idealizada.

A cada ingresso de estudantes no curso de Direção de Arte é possível verificar empiricamente a falta de contato destes com as linguagens cênicas em particular nas manifestações presenciais e síncronas. Esta inexperiência estendida ao pouco contato com materiais e meios de composição do objeto para cena, junto às condições socio financeiras, dificulta a aquisição de materiais e instrumentos/equipamentos necessários para os processos criativos, impacta na formação dos estudantes, alongando seu tempo de permanência na graduação, mudança ou abandono de curso.

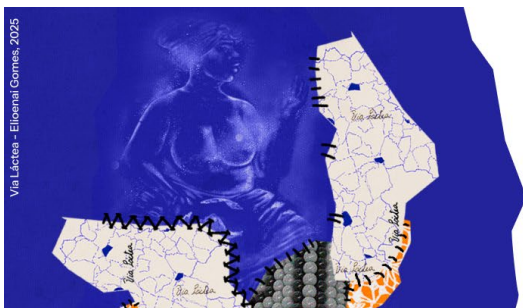


Como exercício de iniciação ao processo de orientação, procuro escutar das pessoas que chegam suas histórias de vida, base de formação acadêmica, experiências profissionais, expertises e paixões artísticas e estéticas, entre outras questões que vão surgindo com a proximidade. Perguntas vão sendo construídas à medida que determinados aspectos vão sendo descritos (GUIMARÃES, 2022, p. 271).

A fala de (GUIMARÃES, 2022), refere-se ao processo de orientação, mas também cabe no cotidiano da sala de aula. Por vezes, no afã de abordar um conteúdo específico, o docente esquece de ouvir a turma e isto, acaba minando parte do entrosamento entre professor e estudante e entre este e a aprendizagem do conteúdo proposto, principalmente, quando o conteúdo não dialoga com sua realidade. No intuito de minimizar estes percalços entre docentes e discentes no processo de ensino e aprendizagem da visualidade cênica, considerando as ementas das disciplinas ministradas, esse pesquisador foi impulsionado a experimentar formas de abordagens dos conteúdos previstos na Matriz Curricular do Projeto Pedagógico do Curso de Direção de Arte.

A abordagem triangular de (BARBOSA, CUNHA, 2010), mostrou-se eficaz para estabelecer conexões com o alvo de ensino e aprendizagem. Contudo, embora, as leituras e atividades práticas de criação de objetos tridimensionais propostas em sala de aula sejam mediadas pelo tripé contextualização, fazer artístico e fruição, desde o início da disciplina, a cada ano de sua oferta, fica mais evidente, as dificuldades que os estudantes encontraram em seu contato com materiais e procedimentos necessários para concretizar as ideias em objetos.

A falta de experiência das novas turmas fica explícita nos resultados obtidos ao final das atividades práticas, mesmo diante do esforço docente e discente para contorná-las. Ainda assim, há uma persistência em conduzir a turma para fruição, observação e descrição de suas percepções sobre as obras tridimensionais e as imagens que elas constituem para cada um dos seus integrantes, seja a partir dos aspectos estéticos, formais, simbólicos ou técnicos, verificando, quando possível, o trânsito entre a ideia e a materialização dos objetos criados para cena.

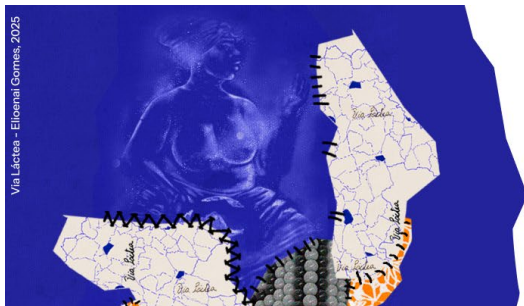


A necessidade de gerar uma aprendizagem significativa em Direção de Arte, leva o docente a propor que os objetos criados sejam associados ao corpo do estudante, que deve assumir uma forma performática, em uma atitude de alteridade, onde os diretores de arte em formação, podem colocar-se no lugar do performer, explorando o objeto e suas implicações no espaço, no corpo e na ação performática que gera a visualidade cênica.

A fotografia e o vídeo complementam esta prática, como registro e possibilidade do fotografado assumir a visão do espectador. Neste mesmo sentido, o portfólio digital, foi adotado como meio para o estudante registrar e pensar sobre os processos poéticos propostos ao longo do semestre letivo, utilizando textos e imagens que sejam capazes de relatar cada atividade, partindo do foco de ensino aprendizagem implicado nesta, os materiais e procedimentos utilizados, o que foi possível apreender daquele fazer, resultando em uma autoavaliação. Ao verificar estes portfólios, o docente pode observar as relações estabelecidas entre ele e o corpo discente, entre estudantes e materiais. O que auxilia este pesquisador a ajustar o plano de ensino, revendo materiais e atividades propostas, formas de interação e organização do espaço, do tempo recursos humanos e materiais disponíveis, mirando a superação das dificuldades aferidas no processo de ensino e aprendizagem.

Para entender melhor as dificuldades dos estudantes, o docente começou a vivenciar as atividades propostas, experimentando materiais e técnicas diversas na criação de objetos tridimensionais, considerando, apesar do seu tempo de vicência, possíveis entraves, seja na execução em si do objeto, seja na aquisição dos materiais e na manipulação destes, observando o tempo necessário para execução, a estrutura necessária (incluindo o espaço para guardar objetos em processo de finalização). Esta experimentação gerou produtos acadêmicos e artísticos como manuais de apoio, com passo a passo para desenvolver cada atividade, o conteúdo e sua finalidade. Assim como a criação e exposição de obras tridimensionais em diversos materiais, técnicas e finalidades cênicas (máscaras, bonecos, adereços de cena).

À medida que esse docente foi replicando as atividades a cada oferta anual da disciplina e tendo ciência do perfil dos calouros em Direção de Arte, o pesquisador foi



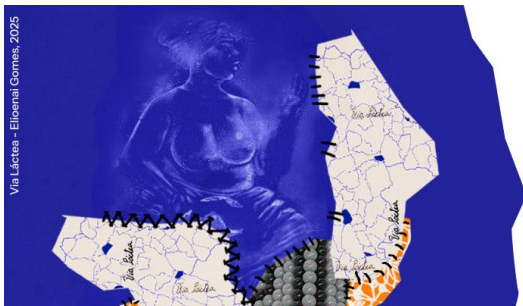
readequando as atividades propostas para “Materiais e Meios Tridimensionais”, o que em boa parte, implicou na pesquisa de materiais e procedimentos artísticos utilizados no campo da visualidade, selecionando materiais viáveis e acessíveis para o contexto da sala de aula, o tempo da execução e as habilidades e noções da turma. Assim como a adoção de uma fala menos formal, em detrimento de um discurso mais direto e concreto, que seja compatível com o vocabulário dos discentes (em termos de significado, conceito e técnicas), procurando reforçar as conexões entre o saber fazer e o porquê do sabê-lo.

A experiência em sala de aula auxilia este docente a estabelecer planos de ensino mais factíveis com base no número de estudantes na turma, a configuração da sala de aula e a pensar na logística para realização de cada atividade a ser realizada, definindo e quantificando os materiais necessários, o pré-preparo destes para agilizar a experiência e constituir uma teia de aprendizagem.

A mudança do *layout*, das mesas em fileiras voltadas para o docente deu lugar às mesas dispostas em duas grandes ilhas onde os estudantes pudessem ficar cara a cara, observando os colegas ao lado e à frente, como forma de estimular o aprender com o outro e ensinar também. Esta mudança na posição dos objetos no espaço, à exemplo do que acontece no contexto cênico, trouxe uma nova mobilidade em sala de aula, para o docente e discentes, favorecendo a circulação de ambos.

A seguir, como exemplo destas estratégias de aproximação e compreensão da turma, vivenciando a criação de objetos tridimensionais, em seus aspectos materiais e técnicos, estéticos, simbólicos e por fim suas funções práticas, este autor relata uma atividade recorrente no componente curricular “Materiais e Meios Tridimensionais”, onde a relação objeto, corpo e espaço cênico é o ponto nevrálgico de atenção, junto à construção de um repertório de experiências com materiais e processos criativos.

Já na primeira aula, após as devidas apresentações pessoais e do plano de ensino, são realizadas as primeiras atividades de transição do bidimensional para o tridimensional, onde o estudante experencia o trânsito da linha dependente de uma superfície, caso do desenho e a linha como material e meio de expressão.



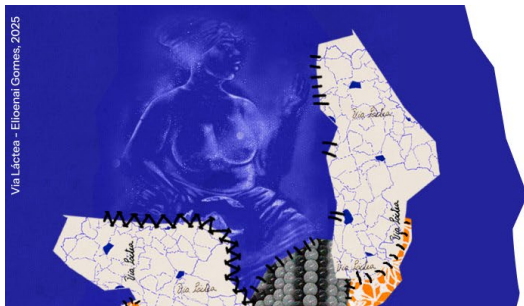
Quando as características metálicas do arame são configuradas na ideia de linha, os procedimentos e ações que o artista realiza para moldá-la são perceptíveis. A intensidade com a qual o arame é modelado estará impregnada na forma obtida. Os vestígios de percursos que corrigidos e refeitos ficarão gravados na memória do material, como se fosse o vinco que persiste no papel quando um traço forte é apagado. Seguindo este raciocínio, o docente convida o discente/artista ao diálogo com a matéria arame e a extrair dele a possibilidade de criação de uma obra tridimensional.

O arame como ideia de linha é apresentado como meio de desenhar no ar, material que por meio de dobras, curvas, torções, conexões e outros procedimentos, ocupa as três dimensões espaciais e é transmutado em objeto que guarda os vestígios das ações que o configuraram de instrumentos que foram utilizados para estabelecer sua forma, seja a marca do alicate, um resquício de uma dobra desfeita e por vezes, o DNA extraído daquele que o manipula por suas pontas traiçoeiras.

Na atividade sequencial da linha ao tridimensional, após o primeiro contato com o arame, a turma é orientada a pesquisar obras e o processos de criação do artista que a idealizou. Cada grupo apresenta um artista e três de suas obras que guardam a similaridade entre a linha e o tridimensional. Na aula seguinte, os estudantes experenciam processo criativo semelhante ao pesquisado, ressaltadas as mudanças de escala e de materiais para sua confecção. A ação experimental aqui é:

baseada na observação e intervenção, explorando as relações desconhecidas entre o sujeito e a ação. Não é apenas sobre "o que acontece", mas sobre a própria ação que faz "o que acontece" e a possível intervenção (COESSENS, 2014, p.07).

Finalizado o objeto tridimensional, a turma analisa o resultado, verificando semelhanças e pontos de distanciamento das referências pesquisadas, aspectos estéticos e simbólicos que levam a uma interpretação com muitas ramificações de sentidos, que podem ser fruto de sua espacialidade e de como o objeto é disposto com suas múltiplas vistas, faces a serem observadas de ângulos diversos. Este momento de partilha é uma forma de perceber que a aprendizagem se encontra tanto no fazer no intervir na disposição do objeto como na observação e no exercício de

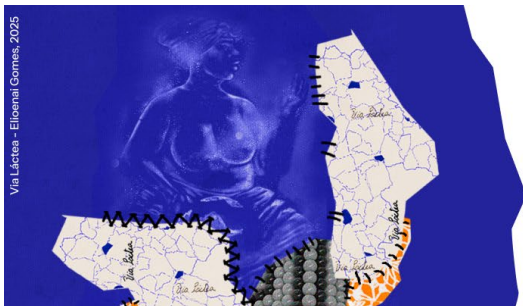


verbalizar as ideias relativas à obra exposta. É uma oportunidade para entender que a “obra produzida é resultante da particularidade de um olhar para se submeter a olhares vários. Torna-se um conjunto de possibilidades, passando, desse modo, a ser muito mais do que aquilo que sabe sobre si mesma” (CAMARGO, 2008, p. 43).

Como professor/pesquisador/artista, o hábito da pesquisa sobre artistas cujo objetos e ou instalações artísticas derivavam da forma linha para ampliar o repertório artístico e didático, adequando-o à prática pedagógica à realidade das turmas. Esta ação contínua de pesquisar, promove por vezes encontros felizes, que levam à artistas como Ruth Asawa (1926-2013), arte-educadora nipo-americana que durante viagem ao México encontrou uma sextaria que a inspirou a criar uma série de pendentos em arame, extrapolando sua função de suporte físico para modelagem de esculturas, elevando-o como meio e matéria do suas criações, onde as formas orgânicas ou geométricas se cruzam como uma parede que atravessa a outra, criando efeitos de transparência, leveza, boa continuidade e ritmo.

A experiência com a técnica do arame em looping evidenciou a possibilidade de criar outras formas sejam abstratas ou figurativas, vestíveis ou cenográficas. A partir da experimentação foi possível constatar que o grau de dificuldade inicial, não seria adequado para sua aplicação em uma turma com aproximadamente 30 estudantes, posto o tempo que a técnica requer para produzir a mola de arame, entender como encaixar os elos para chegar à forma projetada ou idealizada. Bem como a proximidade entre os estudantes poderia resultar em acidentes com as pontas do arame, que são perfurocortantes, posto que não havia equipamento de proteção individual para atender a toda sala. Assim, embora tenha compartilhado esta experiência com a turma, o professor não aplicou a técnica em sala de aula. Mas vem utilizando-a para realizar experimentos artísticos no campo das artes visuais.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

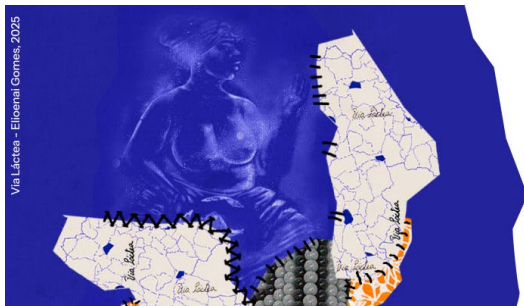


Pelo exposto até aqui, é possível aventar que a prática de experienciar o que é previsto para sala de aula, permite a sistematização e o entendimento do que será alvo de aprendizagem, perceber possíveis dificuldades que a turma enfrentará para realizar a atividade. Este caminho amplia o repertório do professor/pesquisador/artista, a respeito de materiais, técnicas, processos criativos e amplia o leque de abordagens que a arte permite sobre as questões humanas e do mundo e por sua vez, entender como os artistas se posicionaram em seu período de produção artística perante as realidades sociais dos seus contextos de vida.

Hoje, com o avanço da cultura visual como uma abordagem do ensino e aprendizagem das artes sobretudo visuais, o foco do saber fazer ao que parece, migrou para o saber ver como ato crítico e poético, que permite uma multiplicidade de interpretações das imagens, como obras “inacabadas”, que partem do contexto sociocultural de quem as analisa e do espaço onde estas se encontram. Esta mudança de enfoque fragmenta, questiona o pedestal das artes, seus cânones, seguindo o princípio de que toda imagem constituída e inserida no meio social é dotada de uma intencionalidade e denotação de poder capital, industrial, opressivo, ou de resistência, de autorrepresentação.

A Cultura Visual na educação em artes implica necessariamente na supressão do saber fazer ou, pelo contrário, pode torná-lo significativo? Por mais que o professor, seguindo a abordagem triangular já venha trabalhando a conexão entre objeto tridimensional, corpo e espaço cênico, na constituição de discursos e do senso crítico, a entrada no doutorado ofertado pelo Programa de Pós-Graduação em Arte, Educação e Cultura Visual - PPGACV/UFG, na linha C: Arte, Educação e Cultura Visual, vem redimensionando o entendimento deste pesquisador sobre a imagem do objeto tridimensional no contexto cênico.

O docente/estudante ou professor/pesquisador/artista entende neste momento, que a amplitude da visão crítica e poética que a Cultura Visual propõe não exclui o saber fazer pelo contrário, ela pode conceder, repercutir no ato da concepção, produção e exposição do objeto visual e cênico, tomando-os como um fazer contínuo



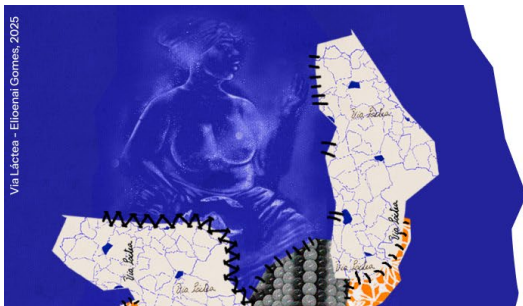
e partilhado, onde a obra para além do artista, é reformulada (literalmente e ou simbolicamente), na relação estabelecida com o outro.

Atualmente, para este autor o saber ver abordado pela ótica da Cultura Visual engloba o senso crítico atrelado a um senso estético e por natureza simbólico e poético, que correlaciona a imagem apresentada com o repertório de vida, de conhecimento do observador um diálogo que se dá em contexto específico e que levará a lugares distintos de entendimento, conforme as circunstâncias, em que imagem e humano se apresentam. Saber ver exige movimentos de aproximação e de distanciamento da obra, desapego de uma ideia preconcebida e a abertura para outros olhares.

Em sala de aula, o docente sempre fala da necessidade de escuta do material, isto é, entender sua natureza expressiva, suas qualidades e a partir daí negociar com ele o caminho necessário para execução do objeto imaginado. A sensibilidade com o material, permite que haja um menor esforço no ato criativo, a sensibilidade associada ao olhar atento à deriva que é criar por meio da experimentação, incide sobre o percurso de constituição do objeto, podendo oferecer desvios que podem dar em um beco sem saída ou que leve ao inesperado, ao além do planejado.

Em síntese, a sala de aula como espaço de experimentação deve acolher e estimular as incertezas, os acidentes felizes ou não, como parte do processo de ensino e aprendizagem artístico. É uma espécie de cozinha alquímica onde a busca pela pedra filosofal, leva a mutações, a novos elementos e modos de fazer, ver, ouvir e falar arte, pois, no trabalho pedagógico com arte e imagem, “professores e alunos participam e interagem em espaços de diversidade e diferença, em situações instáveis, ambíguas, que os ajudam a compreender que o conhecimento é sempre provisório e contextual” (MARTINS, 2011, p.19).

A investigação da materialidade no processo criativo requer uma escuta sensível do material, o entendimento do como se constitui o fazer artístico e seu ensino na graduação implica em uma abordagem múltipla, “não apenas com materiais visuais tangíveis, palpáveis, mas, também, com modos de ver, sentir e imaginar



através dos quais os artefatos visuais são usados e entendidos” (TOURINHO, 2011, p.12).

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. CUNHA, Fernanda Pereira da (orgs.). *A abordagem no ensino das artes e culturas visuais* – São Paulo: Cortez, 2010. Número de páginas 463.

CAMARGO, Carlos Avelino de Arruda. *Do lugar de onde se vê: aproximações entre as artes plásticas e o teatro*. – São Paulo: Editora UNESP; Rio de Janeiro: FUNARTE 2008. Número de páginas 98.

COESSENS, Kathleen. A arte da pesquisa em artes: traçando práxis e reflexão. *ARJ*, v. 1, n. 2, p. 1-20, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/5423> . Acesso em: agosto de 2024.

GUIMARÃES, Leda. Sem mapas nem roteiros: ainda sobre ensinar/aprender/pesquisar em e com artes visuais. In: *Trama Interdisciplinar*, São Paulo, v. 13, n. 2, p. 257-278, jul./dez. 2022. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5935/2177-5672/trama.v13n2p257-278>. Último acesso em junho de 2025.

MARTINS, Raimundo. Imagem, identidade e escola. In: Salto para o Futuro. *Cultura Visual e Escola*. São Paulo: TV Escola. 2011. Pg. 15 a 21. Disponível em: <https://docente.ifrn.edu.br/isabeldantas/festa-e-ludicidade/arte-educacao/imagem-identidade-e-escola.-martins-raimundo> . Último acesso em outubro de 2024.

TOURINHO, Irene. Ver e ser visto na contemporaneidade. In: Salto para o Futuro. *Cultura Visual e Escola*. São Paulo: TV Escola. 2011. Pg. 15 a 21. Disponível em: <https://docente.ifrn.edu.br/isabeldantas/festa-e-ludicidade/arte-educacao/imagem-identidade-e-escola.-martins-raimundo> . Último acesso em maio de 2025.