

CAIXA DE ARTEFATOS PROPOSITORES: EXERCÍCIOS EXPERIMENTAIS EXPLORATÓRIOS A PARTIR DAS ARTES VISUAIS

BOX OF PROPOSING ARTIFACTS: EXPLORATORY EXPERIMENTAL EXERCISES FROM THE VISUAL ARTS

**Andrea Hofstaetter (UFRGS)
Nickole Monfron da Costa (UFRGS)¹**

RESUMO

Este artigo apresenta a proposta de criação do material educativo *Caixa de artefatos propositores*, entendido como um conjunto de objetos propositores poéticos, desenvolvido junto à pesquisa intitulada *A criação de materiais didáticos como ato poético*, em que se objetiva refletir sobre possibilidades de criação de materiais na conjunção entre atividade pedagógica e atividade artística. O material visa oportunizar a exploração poética de diversos elementos com uso da imaginação e da fantasia. A ideia de Jogo está presente na proposta, assim como os conceitos de Objeto de aprendizagem poético e de Pedagogia do evento. Os principais referenciais aqui presentes são: Tânia Fortuna, Tatiana Fernández, Dennis Atkinson, Marcel Duchamp e o Grupo *Fluxus*.

PALAVRAS-CHAVE

Ensino de Artes Visuais. Material didático. Jogo. Objeto de aprendizagem poético. Pedagogia do evento.

ABSTRACT

This article presents the proposal of creation of the educational material Box of proposing artifacts, perceived as a set of poetic proposing objects, developed in articulation with the research entitled The creation of didactic materials as a poetic act, in which it is intended to reflect on possibilities of creating materials in the conjunction between pedagogical activity and artistic activity. The material aims to provide opportunities for the poetic exploration of several elements using imagination and fantasy. The idea of Playing is present in the proposal, as well as the concepts of Poetic learning object and Pedagogy of the event. The main references presented here are: Tânia Fortuna, Tatiana Fernández, Dennis Atkinson, Marcel Duchamp and Fluxus.

KEYWORDS

Visual Arts Education. Didactic Material. Playing element. Poetic learning object. Pedagogy of the event.

Introdução

A *Caixa de artefatos propositores* é um conjunto de objetos propositores poéticos que têm a intenção de provocar ações, investigações e descobertas poéticas e artísticas. Os elementos nela presentes servem para realizar experimentações

diversas, pesquisas de materiais, pesquisas sensoriais, exercícios de produções poéticas e artísticas.

Neste artigo será apresentada a Caixa, com seus diferentes elementos e as sugestões de uso que a acompanham. A forma de sugerir atividades a serem feitas segue uma linha de ação exploratória, incentivando o uso da imaginação e da capacidade própria de invenção. Também serão trazidos alguns dos principais referenciais artísticos e os conceitos principais nessa concepção.

Para a elaboração desse projeto partimos dos conceitos de Objeto de Aprendizagem Poético, de Tatiana Fernández; de Pedagogia como acontecimento, de Dennis Atkinson e das ideias de Jogo e ludicidade na educação, com referência principal em Tânia Fortuna, bem como dos trabalhos pedagógicos de Friedrich Froebel, Maria Montessori e Gianni Rodari, e dos trabalhos artísticos propositores de Lygia Clark, do Grupo *Fluxus* e de Marcel Duchamp, entre outros. Nem todos esses referenciais serão apresentados neste artigo.

A partir da sondagem inicial de conceitos e referenciais artísticos, e da proposição desta etapa da pesquisa, que consistiu em elaborar e executar um projeto de material didático na perspectiva de criação poética, para ser utilizado em aulas de arte ou em outros espaços educativos, ponderou-se sobre diferentes possibilidades de produção de artefatos propositores a fazerem parte desse material.

O projeto, que tem como grande inspiração as Caixas-valise de Marcel Duchamp, produzidas entre 1938 e 1941, e as caixas desenvolvidas pelo Grupo Fluxus entre os anos 1960 e 1970, também pretendia utilizar o formato caixa. Com o advento da pandemia da Covid-19, partimos da premissa de utilizar na confecção dos artefatos apenas o que já tínhamos em nossas casas, e assim, a partir da coleta de materiais, as ideias começaram a ser planejadas.

Cada artefato produzido para essa caixa, que também era um objeto em desuso, foi pensado a partir dos referenciais utilizados nesta pesquisa. Alguns artefatos fazem uma ligação direta com alguma referência específica, como a Caixa Froebeliana, que é uma homenagem aos presentes de Froebel, produzidos pelo pedagogo alemão no século XIX. Outros objetos apresentam uma analogia mais distante às inspirações de origem, como os jogos do Rosto Estrambótico, o Baralho de Artes e o

Teatrinho, entre outros, que são criações experimentais provindas de várias ideias e conceitos diferentes.

Para que houvesse um maior engajamento dos sujeitos no uso da Caixa, pensou-se num livro-arte que carregasse as informações e as principais proposições elaboradas para cada artefato. Neste livro-arte, intitulado de *Livro de ideias para a Caixa de artefatos propositores*, as páginas são diagramadas de maneira lúdica para remeter aos objetos que constituem o projeto.

A Caixa e seus elementos

A *Caixa de artefatos propositores* (Figura 1), como já dito, pretende ser um convite à exploração curiosa e criativa, sendo um objeto propositor poético em seu todo. O objeto 'caixa', por si só, é atrativo e aguça a curiosidade e a imaginação. Essa caixa, em especial, feita justamente com essa intenção, coloca diante do utilizador um leque de possibilidades para experimentação de exercícios poéticos exploratórios.



Figura 1. Caixa de artefatos propositores, 2020-2021. Fonte: Arquivo pessoal.

Cada objeto presente na Caixa foi criado pensando-se em possibilidades de utilização criativa por parte dos usuários, havendo abertura para a experimentação de propostas diversas e inusitadas. Há treze conjuntos de objetos, com características distintas, tais como um baralho contendo imagens do mundo da arte, blocos e peças soltas para montagem, paletas de cores, jogos, um teatrinho com personagens e cenários de papel, entre outros. Esses diferentes tipos de materiais e imagens, acompanhados de sugestões de propostas a serem realizadas exploratoriamente, foram escolhidos pelas possibilidades de experimentação distintas que apresentam.

Os treze conjuntos de objetos são: CorFormAção, Caixa Froebeliana, Caleidoscópio, Paletas, Baralho de artes, Frascos de sons e contas, Óculosvisão, Rosto Estrambótico, Tearte, Blocos inventivos, Peças soltas, Acessórios lúdicos e Jogo das Palavras. O Livro de ideias para a Caixa de artefatos propositores também está posto dentro da Caixa (Figura 2).



Figura 2. Conjunto de objetos da Caixa de artefatos propositores. Fonte: Arquivo pessoal.

O livro artístico-poético, com sugestões de propostas a serem realizadas pelos usuários do material, que acompanha os artefatos, intitula-se *Livro de ideias para a Caixa de artefatos propositores*, como já referido. As páginas com as sugestões de

ações a serem experimentadas foram organizadas de uma maneira intuitiva e lúdica, numa tentativa de remeter-se visualmente aos objetos correspondentes a cada proposição (Figura 3).

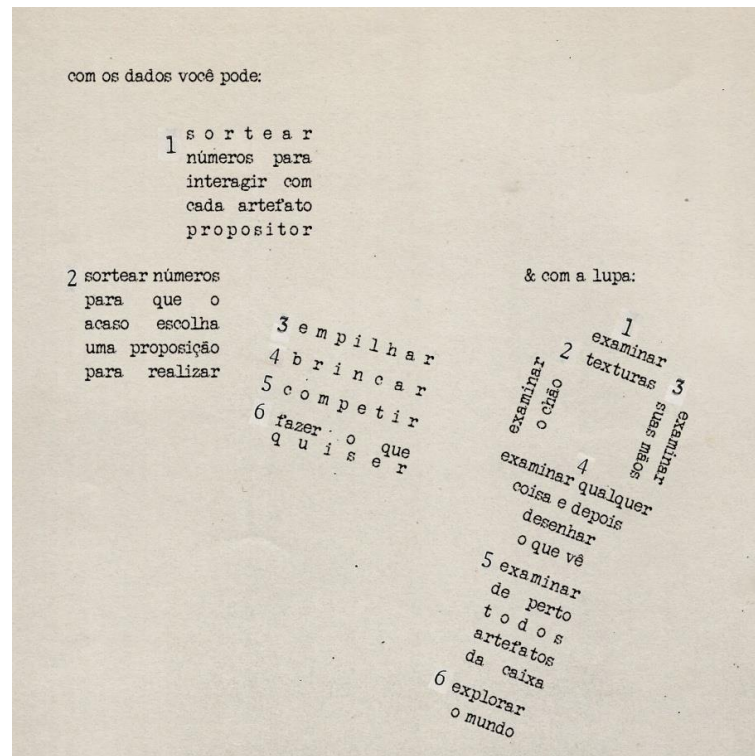


Figura 3. Página Acessórios lúdicos, do Livro de ideias para a Caixa de artefatos propositores. Fonte: Arquivo pessoal.

Para cada conjunto de objetos propositores poéticos há um número de seis proposições, que podem ser realizadas ou não, sendo escolhidas aleatoriamente ou com uso de um dado, que também se encontra na Caixa como um Acessório lúdico. Algumas propostas tiveram como inspiração as instruções contidas no livro *Grapefruit* da artista Yoko Ono. As sugestões foram elaboradas com o intuito de estimular o uso de diferentes formas, mas não de forma rigidamente programada. O usuário poderá escolher entre realizar ou não as atividades sugeridas e/ou inventar outras formas de exploração. Considera-se que, ao ler as sugestões presentes no Livro, o utilizador poderá ter outras ideias imaginativas.

No caso do artefato Blocos inventivos (Figura 4), por exemplo, o sujeito pode escolher realizar a sugestão de desenvolver uma narrativa a partir das imagens contidas nos blocos, seguir a sugestão de empilhar os blocos e derrubá-los em

seguida, ou ainda, optar por não realizar nenhuma das propostas e inventar outras alternativas. As possibilidades são múltiplas.



Figura 4. Possibilidades de uso dos Blocos inventivos, presentes na Caixa de artefatos propositores.
Fonte: Arquivo pessoal.

O público alvo da *Caixa de artefatos propositores* é, preferencialmente, de crianças e adolescentes, de sete a doze anos de idade, ainda que possa ser fruída por qualquer sujeito, sem restrição. O uso dos objetos propositores pode ser adaptado de acordo com a faixa-etária e com os interesses dos grupos ou indivíduos que a utilizarão. A Caixa pode ser utilizada em ambientes de aprendizagem, tanto na escola como em outros espaços educativos e culturais, como também em situações de entretenimento e diversão, individualmente e coletivamente, pois se trata, primordialmente, de um conjunto de objetos lúdicos que buscam cativar os sujeitos enquanto os mesmos investigam suas possibilidades de exploração.

Proposições artísticas e educativas referenciais

Alguns trabalhos artísticos inspiradores no processo de criação da Caixa foram: as caixas-valise de Marcel Duchamp; alguns objetos e caixas do grupo *Fluxus*; algumas proposições de Lygia Clark; os objetos educativos de Friedrich Froebel e de Maria Montessori; as ideias de Gianni Rodari acerca do uso da imaginação e da fantasia; alguns brinquedos comerciais como Caixas-laboratório, estojos de ciências e jogos de cartas. Nesta seção somente serão apresentados trabalhos referência de Marcel Duchamp e do Grupo *Fluxus*.

Marcel Duchamp, nascido em 1887, na França, foi um artista que esteve ligado a diversos movimentos artísticos durante o século XX e que, mesmo sem a intenção de impor uma nova linguagem revolucionária (CABANNE, 1990, p. 7), foi responsável por romper com os ideais do que se esperava de uma obra de arte, redimensionando as possibilidades perante a visualidade e o significado de um objeto artístico.

Ao criar seus famosos *ready-mades* e ao trazer novas perspectivas acerca do fazer artístico e da importância do contato, contribuição e interpretação do público perante uma obra, o pensamento de Duchamp serviu de fundação para grandes mudanças no meio artístico. Os conceitos elaborados por ele inspiraram trabalhos posteriores de muitos artistas, como por exemplo, os do grupo *Fluxus*.

Ao longo dos anos 1914 e 1959, Marcel Duchamp, com o desejo de adicionar aos seus trabalhos antigos alguns escritos e esboços sobre eles, e, com a intenção de reunir e preservar sua obra como um todo (CABANNE, 1990, p. 121), produziu diferentes caixas que circulavam entre amigos e colecionadores. Essas caixas continham documentos, manuscritos, notas, fotografias, desenhos e, em alguns casos, miniaturas de obras, que eram produzidas com tiragens limitadas de 5 a 300 exemplares, havendo também algumas edições de luxo com itens originais.

Para o trabalho da *Caixa de artefatos propositores*, o principal referencial disparador foram as caixas intituladas *Boîte en valise* (em português, *Caixas-valise*), produzidas entre 1938 e 1941. As caixas-valise tinham, além das reproduções de obras e documentos, compartimentos e gavetas que desdobravam-se e revelavam diferentes montagens e arranjos. As coleções de artefatos dispostas dentro dessas caixas transportáveis eram organizadas como se fossem um museu em miniatura, que podia ser manipulado pelo observador.

O grupo *Fluxus* foi um coletivo de artistas que nunca pretendeu ser considerado um novo movimento artístico - ainda que seja considerado um, nos dias atuais - formado por artistas de várias nacionalidades, que trabalharam com as mais diversas mídias e práticas artísticas, cuja atuação mais marcante, que também é nossa inspiração para o projeto, ocorreu entre os anos 1960 e 1970.

Em 1966, Ken Friedman, integrante do *Fluxus*, recebeu uma proposta de George Maciunas, um dos fundadores do grupo, de que preparasse e organizasse um registro da história do *Fluxus*. Desde então, Friedman foi o responsável por agrupar e catalogar inúmeros documentos, trabalhos e materiais pertencentes ao grupo. A pesquisa rendeu o livro intitulado “*The Fluxus Reader*” publicado pela primeira vez em 1998 na Grã-Bretanha. Owen Smith, um dos autores convidados para o projeto, frisa que tanto Maciunas quanto Dick Higgins, outro membro do grupo, declararam que o grupo *Fluxus* era mais importante como uma ideia e como um potencial para mudança social, do que como um grupo específico de pessoas ou coleção de objetos (FRIEDMAN, 1998, p. 8, tradução própria).

O grupo é reconhecido por suas ideias conceituais que unem arte e vida, pelo caráter experimental, simples e lúdico de seus trabalhos e pelas implicações políticas e sociais dos mesmos. Para nossa pesquisa e projeto, considerou-se, principalmente, as ideias e os aspectos visuais dos trabalhos intitulados *Fluxus 1* (1964), *Fluxkit* (1964) e *Flux Year Box 2* (1966), que foram “a maneira do grupo criar um espaço para si fora dos circuitos já estabelecidos de galerias e teatros (DORIS, 1998, pg. 92, tradução própria), em forma de publicações não convencionais - *kits* e caixas, feitos com baixo custo e pouco valor econômico, não podendo ser vendidos por valores altos, posteriormente - por isso o uso de materiais corriqueiros e simples.

Fluxus 1, a primeira publicação do grupo, consistia em envelopes e papéis intercalados que continham os mais diversos artefatos - assim como as caixas de Duchamp - como partituras, fotografias, registros de performances, cartões, diagramas, textos, desenhos e afins, que eram integrados em uma caixa de madeira. *Fluxkit* diferenciou-se de *Fluxus 1*, ainda que fosse também organizado em uma caixa, pois, além de impressos, continha dentro outros materiais manipuláveis, objetos e outras caixas de plástico menores, criadas individualmente por cada artista participante, que abordavam as mais variadas temáticas e proposições. A *Flux Year Box 2* foi a última caixa finalizada do grupo e teve um conteúdo semelhante ao da *Fluxkit*, pois também reunia trabalhos com materiais diversos e as caixas menores individuais de cada artista. A diferença é que os objetos tinham o atributo de serem materiais de ação, que geravam experiências ao sujeito enquanto este manipulava a caixa. Outro diferencial desse trabalho foi a introdução dos *Fluxfilms*, que são os trabalhos audiovisuais do grupo.

Conceitos articuladores

Os principais conceitos orientadores do trabalho são: Objeto de aprendizagem poético; Pedagogia do evento ou do acontecimento e as ideias de Jogo e de ludicidade na educação. Esses conceitos podem ajudar a descobrir o motivo de elaborar uma caixa contendo esse tipo de materiais e de objetos, propositores de ideias, ações e produções por parte de quem quiser utilizá-la.

Talvez seja interessante começar por considerar a presença da intenção de criar uma “atmosfera lúdica” (FORTUNA, 2019) com o uso e manipulação da *Caixa de artefatos propositores*. Por “atmosfera lúdica” se entende a criação de uma “textura lúdica” nos espaços e tempos em que alguém irá brincar com a caixa e com seus objetos. A ideia de jogo e de brincadeira faz parte da composição da Caixa. A própria construção da Caixa e de seus objetos propositores foi uma brincadeira.

Segundo Huizinga (1993), o que define uma situação como lúdica é o fato de ela ser livre, realizar-se em uma esfera temporária da vida, com orientação própria, capaz de absorver o jogador de maneira intensa, desligada de qualquer interesse material e praticada segundo certas regras. (FORTUNA, 2019, p.4)

A Caixa tem um formato lúdico ou uma “atmosfera lúdica” não sendo necessariamente classificável como um jogo ou como um conjunto de jogos. Nesse sentido, também não pretende ser um material lúdico “didatizado”, apesar de poder ser utilizada em situações de aprendizagem escolares (ou outras), pois suas propostas não são pré-programadas e não são fechadas na “apreensão” de determinados conteúdos – apesar de lidar com diferentes conteúdos das artes ou de outros campos. São abertas à imaginação e à livre atuação dos jogadores/utilizadores. De acordo com Tânia Fortuna, “os jogos e brincadeiras didatizadas nada têm a ver com uma didática lúdica” (2019, p.4).

Ludicidade na educação não significa apenas a criação e utilização de jogos didáticos e, especialmente, não o uso de jogos “didatizados”. Implica, sim, em uma maneira de agir, uma maneira de ser, uma forma de relacionar-se. Brincar e jogar requerem disposição voluntária. Ninguém pode obrigar alguém outro a jogar.

Para Chapela, trata-se de uma atividade lúdico-didática quando “é o educador quem pede ao aluno que realize os exercícios, quando é ele quem estabelece as regras a seguir, quando espera que logrem determinadas aprendizagens”; em contrapartida, trata-se de jogo quando “o desejo de atuar surge dos próprios estudantes, que não jogam para aprender – ainda que o façam – senão para sentir a emoção do risco, a incerteza da expectativa, a sensação de pertencer a um grupo ou a alegria de alcançar logros inesperados” (CHAPELA, 2002, p. 48). A meu juízo, na aula com jogos, ao professor cabe a tarefa de zelar pela brincadeira, impedindo que se transforme em jogo didatizado e, assim, se extinga sua dimensão lúdica (FORTUNA, 2019, p.5).

A importância da ludicidade em situações de aprendizagem está naquilo que de jogo se pode experimentar durante as proposições, que são também de aprendizagem, mas de maneira a envolver o desejo e a adesão voluntária às propostas participativas.

Centrada em materiais definidos como lúdico-didáticos, a didática lúdica propõe atividades interessantes e alegres que propiciam a construção de conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades, explica Chapela (2002). Porém, o que definirá a presença da didática lúdica em uma situação será, não o objeto em si, já que ele pode servir tanto como brinquedo, como material lúdico-didático, mas a intenção do adulto que o põe à disposição dos alunos e das circunstâncias que o cercam. Mesmo assim, segundo a autora, como na didática lúdica falta a liberdade, já que a atividade não é espontânea como o é no jogo, os alunos, através dela, estarão estudando e aprendendo com os materiais, mas não estarão jogando. (FORTUNA, 2019, p.5)

A *Caixa de artefatos propositores* é um conjunto de objetos lúdicos que se abre à exploração livre e imaginativa. Nesse sentido, não poderia ser considerada “didatizante”, pois não há apenas uma intenção didática, para tratar da aprendizagem de determinado conteúdo. Os objetos são colocados à disposição para experimentações lúdicas, sendo da escolha dos usuários que materiais e objetos utilizar e o que fazer com eles.

Fortuna defende a ideia de que a didática lúdica seria a arte de mediar com arte, a partir do pressuposto de que a dimensão da arte é um ingrediente indispensável a um ensino que se pretenda lúdico (2019, p.5). Nesse sentido, as proposições da Caixa se aproximam, também, de outro conceito que relaciona proposições artísticas

e proposições educativas. É a ideia de Objeto de aprendizagem poético, utilizada por Tatiana Fernández, que desdobra e transforma o conceito de Objeto de aprendizagem incluindo uma dimensão poética no ato de aprender. É próprio da arte lidar também com o lúdico. Fazer arte e relacionar-se com arte é jogar.

O conceito de Objeto de aprendizagem poético foi desenvolvido pela autora em sua pesquisa de doutorado, intitulada *O evento artístico como pedagogia*, defendida em 2015. Um Objeto de aprendizagem que se pretenda poético opera com outra lógica, diferente da lógica mecanicista e tecnicista que pode estar presente em algumas tendências pedagógicas ligadas a um pensamento hegemônico e hegemônizante. E se aproxima do que é realizado por proposições artísticas.

Para a autora, um Objeto de aprendizagem poético provoca novas formas de pensar e de relacionar-se com os conhecimentos, sendo que o interesse em seu uso está em reinventar e reconstruir permanentemente aquilo que já se sabe (2015, p.9). Esses objetos funcionam como dispositivos sensíveis que possibilitam uma nova relação entre sujeitos, conhecimentos e objetos. São abertos ao novo, permitem transformações nos processos de aprendizagem e possibilitam formas inusuais de aprender e de jogar. Abrem-se ao inusitado, possibilitam contágios, contaminações e hibridações, que, por sua vez, podem mudar as formas de aprender e conhecer (FERNÁNDEZ E DIAS, 2015).

Com a utilização de Objetos de aprendizagem poéticos, educadores poderiam passar a “compreender sua prática pedagógica como uma prática criativa e poética da mesma maneira que o estudante [poderia] pensar seu estudo como um ato criativo e poético” (FERNÁNDEZ, s/d, s/p). O ato poético não é previamente programado, no sentido de se antever exatamente o que vai resultar da ação artística. É um modo de proceder que depende do que acontece no processo, como um jogo entre a imaginação, a ação e o pensamento – que pode se mover em qualquer direção, inclusive impensada anteriormente, ao início do processo.

Ato poético se aproxima de jogo. Há uma dimensão do desejo, do querer fazer, de dedicar-se a esse fazer em uma espécie de abandono. Mas não um abandono que faz sair da realidade. São formas de fazer especiais, que fazem surgir algo. O que

ocorre, também, de acordo com Tânia Fortuna, quando professores dão aula “como se” fosse brincadeira. O “como se” é um estado de ser quando se joga.

Nelas [nessas aulas], é “como se” eles brincassem: parecem separados no tempo e no espaço da realidade ordinária, como se estivessem em transe; mostram-se capazes de brincar com os pensamentos, com as ideias e com a própria realidade, através do humor; embora planejem cuidadosamente suas aulas, deixam-se levar pelo imprevisto e pelo imprevisível, sobretudo ao instaurar um diálogo com os alunos, seja de fato, seja em pensamento; renunciam à centralização, à onisciência e ao controle abrindo espaço para o surgimento do que ainda não existe e do que não se sabe; o que inquieta e mobiliza estes professores para o ensino é o seu próprio desejo de aprender e de fazer saber. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois o material necessário à atividade criativa é a própria realidade. (FORTUNA, 2019, p.6)

É na realidade, num tempo e num espaço determinados que ocorre a brincadeira, numa espécie “de estado de fluxo (flow), tal como concebido por Csikszentmihalyi: uma experiência ótima caracterizada por um estado mental em que a consciência de si mesmo e o sentido ordinário de tempo desaparecem” (FORTUNA, 2019, p.6). Isso ocorre dessa forma por haver um envolvimento intenso com a realização de algo que dá imenso prazer. Dessa forma, jogar e criar se aproximam.

A *Caixa de artefatos propositores* se apresenta como um Objeto de aprendizagem poético ou, se poderia dizer, também, propositor. É um desvio no fluxo normal das atividades para um “mergulho” em outras realidades, em que a atividade criadora pode fluir livremente, chegando a diferentes concretudes ou apenas a lugares imaginários, sem compromisso nenhum com qualquer resultado predeterminado.

O título da Caixa tem relação com o conceito de Objetos propositores poéticos, desenvolvido durante essa pesquisa, na conjunção entre ideias de diferentes autores, para dar conta daquilo que se pretende e que está presente em sua concepção, integrando os aspectos da ludicidade, da atuação poética propositiva e da intenção de que participem ou promovam processos de aprendizagem.

Essa forma de proposição ativa, participativa e criadora tem relação também com o que é proposto por Dennis Atkinson (2008, 2014), em sua ideia de Pedagogia como

evento ou como acontecimento. Atkinson considera toda ação educativa como atuação política, no sentido de mover pensamentos, discussões, ideias e atuação sobre a realidade de vida e sobre as relações entre os sujeitos. Todo ato educativo se coloca ou produz um acontecimento único, singular, novo, inusitado.

Um evento, na perspectiva do autor, é visto como um distúrbio, como uma ruptura na forma usual de pensar e atuar. A aprendizagem só pode ocorrer dessa forma, pois somente numa situação que exige a tomada de outras perspectivas e a realização de novas conexões entre o que é e o que ainda não é conhecido, se produzirá algo novo.

Tatiana Fernández, em sua tese (2015), também se refere a esta proposta de Dennis Atkinson, de pensar a pedagogia como acontecimento, e na intenção de contribuir com a criação de alternativas ao cotidiano escolar. No caso da sua formulação do conceito de Objeto de aprendizagem poético, que se coloca a partir de uma intencionalidade artística, as ações, diálogos e produções que poderão desencadear, sugerem que se realizarão eventos disruptivos. Nessa experiência, de viver um novo acontecimento, poderá irromper o novo. Para Atkinson, um evento ou acontecimento é algo que perturba o já estabelecido e pré-determinado, porque é da ordem do aqui e agora e, sobretudo, do ainda não.

Dennis Atkinson (2014) propõe o que chama de anti-pedagogia, no sentido de haver uma necessidade de rompimento com a normatização na educação. Toda norma prevê comportamentos e resultados, não abrindo brechas para o imprevisto e imprevisível. E a riqueza do que se precipita no evento é justamente aquilo que não foi previamente programado através da norma. Lidar com o inesperado e com o que rompe com a norma é próprio também do ato criativo. O artista opera nos vãos daquilo que já está estabelecido. A atuação artística traz novas aberturas no que aí está.

Considerações finais

Uma das principais questões que move esta investigação é a reflexão sobre concepções e criação de materiais didáticos e propositores, especialmente para o

Ensino de Artes Visuais, em diálogo com outras áreas de conhecimento. Também estão em jogo, neste processo, concepções sobre aprendizagem, concepções sobre arte e seu ensino, concepções sobre a criação artística e suas funções em nossas vidas.

A criação de materiais de trabalho é uma tarefa a ser assumida pelos docentes, no sentido de realizar propostas condizentes com os contextos de trabalho e que façam sentido para aqueles que os utilizarão. Os conceitos aqui referidos poderão balizar a criação de alguns materiais que se pretendam propositores de experiências significativas, participativas e também artísticas, aproximando ato pedagógico de ato criativo. Docentes podem realizar um trabalho autoral na criação de seus materiais e objetos propositores.

A concepção e a criação da *Caixa de artefatos propositores* foi um processo que demandou a busca por trabalhos referenciais que operam com a ideia de jogo e de proposição de experiências que provocam transformações nos modos de ser e de relacionar-se. Os trabalhos artísticos pesquisados, relacionados aos conceitos que basearam esta proposta, foram os disparadores deste projeto, que talvez possa ser um estímulo para outras criações, de outros autores e educadores.

Ressalta-se o fato de o material ser de baixo custo, feito com objetos encontrados “em casa”. Não é necessário ter recursos volumosos para produzir alguns materiais que ajudem a criar “atmosferas lúdicas” em nossos espaços educativos, promovendo interações prazerosas e propositoras de experiências compartilhadas e singulares.

Notas

¹Andrea Hofstaetter é Doutora (2009) e Mestre (2000) em Artes Visuais, com ênfase em História, Teoria e Crítica pelo PPGAV/IA/UFRGS; Licenciada em Educação Artística: Habilitação em Artes Plásticas (1994) pela FEEVALE. Professora Associada do Departamento de Artes Visuais, IA, UFRGS. Integrante do GEARTE - Grupo de Pesquisa em Educação e Arte, FACED/UFRGS. Sua principal linha de investigação é Criação de materiais didáticos para o Ensino de Artes Visuais. E-mail: andrea.hofstaetter@gmail.com.

Nickole Monfron da Costa é graduada em Design de Moda (2014), pela Universidade de Caxias do Sul – UCS/RS e graduanda de Licenciatura em Artes Visuais pela UFRGS. É bolsista de Iniciação Científica PIBIC-UFRGS, em pesquisa sobre criação de materiais didáticos para Artes Visuais. E-mail: nickmonfron@gmail.com.

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**. 2014. Disponível em: https://www.kettlesyard.co.uk/wp-content/uploads/2014/12/onn_atkinson.pdf. Acesso em 18 ago. 2018.

CABANNE, Pierre. **Marcel Duchamp: engenheiro do tempo perdido**. Lisboa: Assírio & Alvim, 1990.

DORIS, David T. Zen vaudeville: a medi(t)ation in the margins of Fluxus. In: FRIEDMAN, Ken (org.). **The Fluxus Reader**. Grã-Bretanha: Academy Editions, 1998.

DUCHAMP, Marcel. O Ato Criador. In: BATTCKOK, G. (org.). **A nova arte**. São Paulo: Perspectiva. 1975.

FERNÁNDEZ MÉNDEZ, Maria del Rosario Tatiana. **O evento artístico como pedagogia**. Tese de Doutorado. Brasília: Universidade de Brasília, Instituto de Artes, PPGArte, 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. Acesso em 24 ago. 2018.

FERNÁNDEZ, Tatiana; DIAS, Belidson. **Objetos de aprendizagem poéticos: máquinas para construir territórios de subjetivação**. Santa Maria/RS: Anais do 24º Encontro Nacional da ANPAP, 2015, p.3481-3495.

FORTUNA, Tânia Ramos. **A formação lúdica docente e a Universidade: contribuições da Ludobiografia e da Hermenêutica Filosófica**. Tese de Doutorado. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, PPGEdu, 2011.

FORTUNA, Tânia Ramos. Em busca da pedagogia lúdica: como brincam os professores que brincam em suas práticas. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**. Foz do Iguaçu, v. 03, n. 01, p. 01-19, jan./jul. 2019.

FRIEDMAN, Ken (org.) **The Fluxus Reader**. Grã-Bretanha: Academy Editions, 1998.

SMITH, Owen. Developing a fluxable forum: early performance and publishing. In: FRIEDMAN, Ken (org.). **The Fluxus Reader**. Grã-Bretanha: Academy Editions, 1998. p. 3 - 21.