

O JOGO DAS LINGUAGENS E DOS MEIOS ARTÍSTICOS CONTEMPORÂNEOS

THE GAME OF LANGUAGES AND CONTEMPORARY ARTISTIC MEDIA

Pio de Sousa Santana¹ – IA-UNESP e UNIMES

Resumo

Este artigo apresenta um jogo educativo intitulado: *O Jogo das Linguagens e dos Meios Artísticos Contemporâneos*. É um objeto propositivo, mediador de situações de aprendizagem em arte e propício para professores e estudantes usarem-no na educação básica e superior. Ele estuda os meios artísticos atuais, atravessados por imagens fixas e em movimento; conceitos; suportes; materialidades e hibridação entre linguagens artísticas do universo da arte contemporânea e da arte/educação atual. Suas jogadas permitem ao estudante de artes visuais, pesquisar, produzir, mobilizar seu protagonismo criativo e se envolver de modo qualitativo com esse universo. O jogo é um desdobramento da dissertação de mestrado deste autor, cujo título foi “Território contemporâneo em jogo: uma proposta lúdica para o ensino da arte”, defendida em 2009, no Instituto de Artes da UNESP..

Palavras-chave: Arte/educação. Arte contemporânea. Jogo educativo.

Abstract

This article presents an educational game entitled: *The Game of Languages and Contemporary Artistic Means*. It is a proposing object, mediator of learning situations in art and suitable for teachers and students to use it in basic and higher education. He studies current artistic media, permeated by images and videos; concepts; supports; materialities and hybridization between artistic languages from the universe of contemporary art and current art/education. His moves allow visual arts students to research, produce, mobilize their creative protagonism and engage in a qualitative way with this universe. The game is an offshoot of this author's master's thesis, whose title was “Contemporary territory at play: a playful proposal for teaching art”, defended in 2009, at the UNESP Institute of Arts.

Keywords: Art/education. Contemporary art. Educational game.

¹ Artista visual, doutor e mestre em Artes pelo IA-UNESP; Professor colaborador do Mestrado Profissional em Artes, PROFARTES da UNESP/SP; professor da UNIMES; membro do Grupo de Pesquisa Estudos e Pesquisas sobre Políticas Curriculares para o Ensino de Arte na Educação Básica no IA/UNESP. Membro da diretoria da OPAE. Email: piosantana1@gmail.com. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8875422257911830>.

Introdução

Sempre me inquietou ouvir de colegas professores da área de arte, comentários sobre a grande dificuldade para se abordar a arte contemporânea na sala de aula. Tomando parte desta questão e interessado em pesquisar e refletir sobre a complexidade, hibridismos, diversidade de conceitos e linguagens, características da arte de nosso tempo e, também, desejando compartilhar minhas descobertas, pautado na Abordagem Triangular, sistematizado por Ana Mae Barbosa (1998, 2005, 2010a, 2010b, 2010c) e no sistema *image watching*, de Robert William Ott (2011), criei o *Jogo das Linguagens e dos meios artísticos contemporâneos*, um desdobramento atualizado da dissertação de mestrado deste autor, cujo título foi “Território contemporâneo em jogo: uma proposta lúdica para o ensino da arte”, defendida em 2009, no Instituto de Artes da UNESP. Sob orientação da Profa. Dra. Rejane Galvão Coutinho.

O *Jogo das Linguagens e dos meios artísticos contemporâneos* é um artifício educativo, um brinquedo; um objeto propositor; um jogo mediador cultural e social. Um lúdico alicerce provocador de situações curiosas que promove a descoberta de conhecimento em torno da arte contemporânea. Suas jogadas permitem ao estudante de arte se envolver de modo qualitativo com vários conceitos; meios artísticos atravessados por imagens e vídeos; suportes; materialidades e temas presentes no universo da arte, na atualidade. Revela uma espécie de “radiografia” do hibridismo estético e plural de hoje, promovendo múltiplas possibilidades de conhecer e pesquisar modos de se produzir trabalhos artísticos. Dá sugestões ao educando procurando ampliar seu olhar, tanto para a cultura de sua cidade, quanto para a cultura nacional e internacional, sugerindo visitas *in loco* ou virtuais aos espaços oficiais e extraoficiais por onde a arte circula. É um jogo que sugere, propõe, instiga situações e é aberto, permissor de novas ideias agregadoras por parte do jogador, instigando sua autonomia para tomadas de decisões criativas, como pesquisador e produtor de trabalhos artísticos. Vejamos a seguir a formatação do jogo.

Formatação do Jogo

O *Jogo das Linguagens e dos meios artísticos contemporâneos* é composto de 10 peças de dados, todos eles desenhados eletronicamente pelo autor, construídos de papel plastificado com gramatura 180g e dentro dos dados há bolinhas de isopor, para evitar que os dados amassem. As figuras 1 a 5 mostram as imagens e descrevem a função das peças.

Fig 1. Dado dos meios artísticos.



Desenho de autoria do autor.

A figura 1 mostra o dado dos meios artísticos. Ele é composto de 12 faces e em cada face contém o nome de um a três meios artísticos. Cada meio é uma proposta de produção, que pode ser sorteado (jogando-se o dado sobre uma mesa, a face que ficar para cima é a sorteada), ou simplesmente escolhido pelo estudante. O meio artístico sorteado, é apresentado pelo professor(a) aos estudantes, utilizando imagens e vídeos de trabalhos de cinco artistas. Esse momento tem como objetivo a leitura das imagens, objetivando a alfabetização visual e a nutrição estética acerca de meio artístico em foco.

Os 17 meios contidos nas faces do dado são: *arte tecnológica e digital*; *artes integradas*; *assemblages e colagem*; *body arte*; *desenho*; *escultura ou objeto*; *fotografia*; *gravura*; *happening*; ***instalação (como mostra a imagem)***; *intervenção urbana, não urbana ou arte urbana*; *performance*; *pintura*; *ready-made*; *site specific*; *texto arte* e por último e não menos importante, *videoarte*.

Este dado dos meios artísticos, traz uma recomendação importante na frase que aparece de forma circular. A frase propõe o seguinte: “visite exposições *in loco* ou virtualmente que apresente este meio artístico em estudo”. Essa recomendação, indica duas ações fundamentais na educação contemporânea: a primeira é prática das metodologias ativas de aprendizagem que são estratégias de ensino que ajudam os alunos a aprenderem de forma altamente participativa e autônoma, tornando-se protagonistas do próprio processo de aprendizagem. A segunda é que o dado dos meios artísticos insere o estudante numa postura intercultural.

Essa postura é especialmente indicada para o ensino da arte, pois dá ênfase às manifestações artísticas de culturas as mais diversas, considerando suas visões de mundo e seus próprios conceitos de arte, sem descuidar do conhecimento e do domínio dos múltiplos códigos da arte, como acervo cultural de toda a humanidade. (Richter, 2008, p. 106).

A ação de como jogar esse dado dos meios artísticos (assim como todos os outros do jogo), possui duas possibilidades: a primeira é que o estudante pode jogar o dado aleatoriamente sobre uma mesa ou no chão e aquela face que cair para cima mostrará o meio artístico sugerido na jogada. A segunda é que o estudante pode simplesmente escolher o meio artístico no qual deseja produzir o seu trabalho. Vejamos a seguir os dados das materialidades.

Fig 2. Seis dados dos materiais, com o total de 36 sugestões de materiais.



Desenho de autoria do autor.

A figura 2 mostra os seis dados das materialidades. Em cada face de cada dado, aparece o nome de um material e a indicação de que o estudante deve decidir se vai usar ou não, esse material, da face sugerida ou escolhida na construção de seu trabalho; se deseja multiplicá-lo ou não, ou se prefere acrescentar um outro material que não consta nesses dados. Esse adicionar outro material, indica que o jogo dá liberdade e autonomia ao estudante, de buscar outras escolhas de materiais com os quais deseja anexar ao seu trabalho. Os materiais sugeridos nos dados são: **alimento, linha, luz, papel, som, tecido (como aparecem nas imagens)**, roupa, pedra, papelão, tijolo, plástico, fita adesiva, vasilha, pregos, garrafas, tinta, objeto de uso pessoal, borracha, objeto de grande consumo, objeto doméstico, barbante, cano pvc, madeira, caixa de embalagem, arame, areia, documento, espuma, fios, água, conchas, espelho, figurinhas, coisas de papelaria, elástico e por último e não menos importante, ferro.

A ação de como jogar o jogo, reitero que é idêntico aos demais dados do jogo, ou seja, possui duas possibilidades: a primeira é que o estudante pode jogar os dados aleatoriamente sobre uma mesa ou no chão e aquelas faces que caírem para cima mostrarão os materiais sugeridos na jogada. A segunda é que o estudante simplesmente pode escolher os materiais com os quais deseja produzir o seu trabalho. A seguir conheceremos o dado que sugere seis temáticas.

Fig 3. Dado dos temas sugeridos.



Desenho de autoria do autor.

A figura 3 mostra o dado das temáticas com suas seis faces. Em cada face está indicado o nome de um ou mais temas como sugestão a ser trabalhado pelo estudante. Os temas sugeridos no dado são: **Convivência (como mostra a imagem)**; *Memória afetiva ou patrimonial (material, imaterial, arqueológica)*; *Sustentabilidade (ambiental, econômica social)*; *Equilíbrio*; *Identidade cultural (dança, música, teatro)*; e por último e não menos importante, *o corpo na arte*.

Este dado também recomenda que o estudante decida trabalhar com o tema sugerido ou tome a liberdade para escolher outro tema desejado que não consta no dado. Na perspectiva das temáticas, indicamos que seja pensado trabalhos na perspectiva da pedagogia decolonial (Oliveira; Candau, 2010), uma vez que buscamos valorizar a nossa cultura local, nacional ou do nosso hemisfério Sul global. A recomendação da decolonialidade é para que o estudante tenha conhecimento e maior consciência acerca da colonialidade brutal, histórica eurocêntrica que nos atravessa há séculos e compreender que a decolonialidade valoriza as nossas diferenças étnicas, o multiculturalismo e a nossa identidade cultural.

A ação de como jogar esse dado dos temas, vai na mesma direção dos demais dados do jogo. Ou seja, possui duas possibilidades: a primeira é que o estudante pode jogar o dado aleatoriamente sobre uma mesa ou no chão e aquela face que cair para cima mostrará o tema sugerido na jogada. A segunda é que o estudante pode, simplesmente, optar por escolher o tema com o qual deseja produzir seu trabalho. Veremos na sequência, o dado que sugere o suporte no qual o trabalho será produzido.

Fig 4. Dado do suporte.



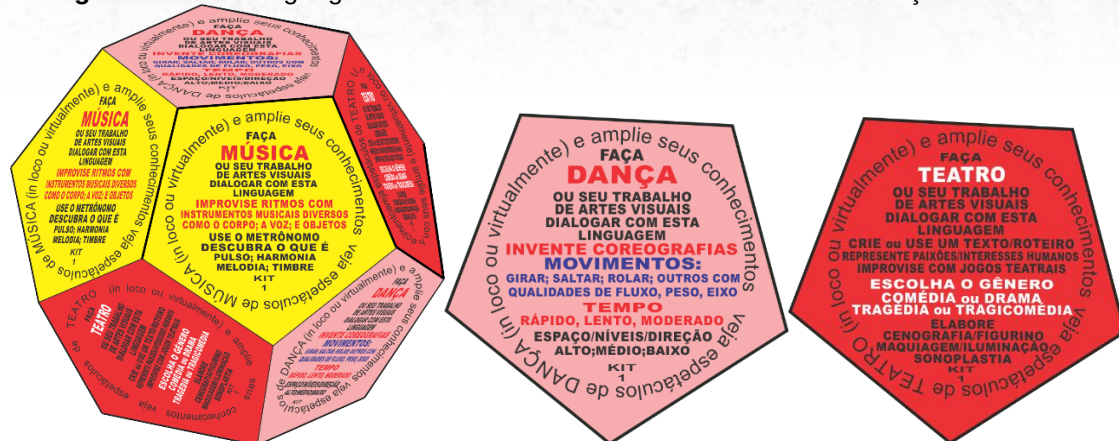
Desenho de autoria do autor.

A figura 4 mostra o dado dos suportes, com suas seis faces. Em cada face está indicado o nome de um suporte como sugestão a ser utilizado no trabalho do estudante. Os suportes sugeridos no dado são: *papel ou tecido*, *parede*, *madeira*, ***chão (como mostra a imagem)***, *corpo(s)* e por último e não menos importante, *tecnologia digital*. O referido dado, assim como os outros do jogo, não impõe que seja trabalhado o suporte sorteado ou escolhido. Ele também dá ao estudante a liberdade e autonomia de escolha de um outro suporte que não consta nesse dado.

É importante compreendermos que na arte contemporânea, há casos em que o suporte é o próprio trabalho em si. Em outras palavras, as vezes, o suporte se confunde com a obra, não é separado, é uma coisa única. Vale pontuar que, se o meio artístico com o qual o estudante for trabalhar, for Performance, Happening ou Body art, o suporte será sempre o corpo do autor ou de outras pessoas.

A ação de como jogar esse dado dos suportes, vai na mesma direção dos demais dados do jogo, ou seja, possui duas possibilidades: a primeira é que o estudante pode jogar o dado aleatoriamente sobre uma mesa ou no chão e aquela face que cair para cima mostrará o meio artístico sugerido na jogada. A segunda é que o estudante tem a liberdade de simplesmente escolher o suporte no qual deseja produzir o seu trabalho. A seguir vamos conhecer o dado das linguagens da música, da dança e do teatro, como parte deste jogo.

Fig 5. Dado das linguagens cênicas: mostra as faces da Música da Dança e do Teatro.



Desenhos de autoria do autor.

A figura 5 mostra o dado modelo de 12 faces. Em cada duas das faces, estão a indicação do nome de uma linguagem artística, do campo das artes cênicas, que são elas: *Dança*, **Música (como mostra na imagem)** e *Teatro*. A inserção deste dado das cênicas no *Jogo das Linguagens e dos meios artísticos contemporâneos*, foi para permitir que o estudante tenha conhecimento da hibridação que há nas produções artísticas contemporâneas. Atualmente, existem trabalhos do campo das artes visuais com os quais os artistas se apropriam de elementos das artes cênicas. Do mesmo modo, há trabalhos do campo das artes cênicas, com os quais os artistas se apropriam de elementos do campo das artes visuais.

Este dado das cênicas, semelhante ao dado dos meios artísticos, tem como objetivo, sob mediação do professor, a leitura das imagens de cinco artistas cujos trabalhos apresentam esse hibridismo entre artes cênicas e artes visuais, sobretudo apropriando-se das tecnologias digitais contemporâneas, nos remetendo a pensar e pesquisar acerca de fronteiras conceituais estabelecidos no campo das artes visuais e das artes cênicas. O dado sugere, portanto, que o estudante de artes visuais construa um trabalho de artes visuais, cuja materialidade, contenha elemento(s) da linguagem da **música (como mostra a face em amarelo na imagem)**, dialogando assim com essa linguagem, caso o estudante queira fazer essa hibridação. Para isso, a face da música indica que o estudante pense nos elementos básicos da linguagem da música como, por exemplo, “improvisar no seu trabalho de artes visuais, usando se for o caso,

ritmos musicais, apropriando-se de instrumentos musicais tradicionais ou a sua própria voz ou de outras pessoas ou que use o próprio o corpo ou objetos para criar sons”. O dado da música sugere ainda que, o estudante de artes visuais conheça o instrumento metrônomo, para entender sobre elementos da música como pulso, harmonia, melodia e timbre. É desafiador e ao mesmo tempo inspirador, criar um trabalho de artes visuais que inclua elementos do campo da música.

O dado das cênicas, sugere também que o estudante de artes visuais construa um trabalho cuja materialidade, contenha elemento da linguagem da **dança (como mostra a face vermelha na imagem)**, dialogando assim com essa linguagem, caso o estudante queira fazer essa hibridação. Para isso, a face da dança indica que o estudante pense nos elementos básicos da linguagem da dança como, por exemplo “inventar coreografias: movimentos como girar, saltar, rolar, ou outros e ambos com qualidades de fluxo, de peso e eixo. Sugere ainda que haja nos movimentos, tempos rápidos, lentos ou moderados, que pense em espaços, níveis, direção alto, médio ou baixo”. É também desafiador e ao mesmo tempo inspirador, criar um trabalho de artes visuais que inclua elementos do campo da dança.

Este mesmo dado, sugere também que o estudante de artes visuais construa um trabalho cuja materialidade, contenha elemento da linguagem da **do teatro (como mostra a face cor de rosa na imagem)**, dialogando assim com essa linguagem, caso o estudante queira fazer essa hibridação. Para isso, a face do teatro indica que o estudante pense nos elementos básicos da linguagem do teatro como, por exemplo “crie ou use um texto roteiro, que representem paixões e interesses humanas e improvise com jogos teatrais. Pense em escolher um gênero, como comédia, drama, tragédia ou tragicomédia. Elabore cenografia, figurino, maquiagem, iluminação e sonoplastia”. Igualmente como com a música e a dança, apropriar-se dessa possibilidade híbrida de criar um trabalho de artes visuais inserindo nele elementos do teatro, é também desafiador e ao mesmo tempo inspirador, criar um trabalho de artes visuais que inclua elementos do campo do teatro.

A força do hibridismo está presente na arte contemporânea. É importante destacar que o *Jogo das Linguagens e dos meios artísticos contemporâneos*, cuja estrutura, separa em blocos os meios artísticos, para permitir a compreensão didática da especificidade de cada meio artístico proposto no jogo, esses meios podem e devem entrelaçarem-se, hibridizarem-se entre eles e criarem outros modos de se construir novos trabalhos de arte na contemporaneidade. Atualmente as fronteiras conceituais borram-se, são instáveis, impermanentes, recriadas, repensadas e dialógicas, numa perspectiva híbrida entre as linguagens, as materialidades, temas, suportes e vida cotidiana. Ou na mesma perspectiva, com o título de artes integradas (como aparece da Base Nacional Comum Curricular). Compreendemos que o termo integradas, é sinônimo de hibridismo.

Este dado das cênicas, assim como o dado dos meios artísticos, traz em suas faces outra recomendação significativa, por meio da frase que aparece de modo circular. A frase propõe o seguinte: “veja espetáculo de música, de dança ou de teatro, *in loco* ou virtualmente e amplie seus conhecimentos”. Essa recomendação, assim como a do dado dos meios artísticos, indica aquelas duas ações fundamentais da educação contemporânea, já citadas, que é a prática das metodologias ativas e a inserção do estudante numa postura intercultural.

A ação de como jogar esse dado das cênicas possui quatro possibilidades fundamentais. A primeira é que o estudante pode jogar o dado aleatoriamente sobre uma mesa ou no chão e aquela face que cair para cima mostrará a linguagem cênica que inspire a apropriação de algum elemento dessa linguagem, para fazer uma hibridação com o trabalho de artes visuais que o estudante vai produzir.

A segunda possibilidade é que o estudante pode simplesmente escolher a linguagem cênica com a qual deseja produzir hibridação no seu trabalho de artes visuais. A terceira é ignorar absolutamente este dado das cênicas e não o incluir em seu trabalho de artes visuais, decidindo portanto que para o seu trabalho não haverá nenhum elemento cênico.

A quarta possibilidade é o uso do dado das artes cênicas pelos professores formados nessas linguagens. Ou seja, o(a) professor(a) de dança,

o(a) professor(a) de música e o(a) professor(a) de teatro, usar o dado para o utilizarem em suas aulas, como elemento que dialoga com as artes visuais. E, se desejarem, fazerem hibridações com a linguagem das artes visuais, apropriando-se de todos os outros dados do *Jogo das Linguagens e dos meios artísticos contemporâneos*. O desafio fica colocado.

Considerações finais

Este texto teve como objetivo apresentar ao leitor e à leitora, o *Jogo das Linguagens e dos meios artísticos contemporâneos*, criado por este autor. Neste espaço aqui não coube mostrar nenhum exemplo vivido com o jogo na sala de aula. Porém quem se interessar em conhecer como as experiências aconteceram em salas de aula durante o processo do mestrado, basta acessar o link da dissertação aqui <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/86919>. Nela, encontram imagens de trabalhos de alunos, de quando o jogo foi experienciado em sala de aula do Ensino Fundamental, do Ensino Médio, da Educação de Jovens e Adultos. Há também imagens da experiência com o jogo, no curso de artes visuais da educação superior na Universidade Cruzeiro do Sul de São Paulo e no curso de Pós-Graduação Lato Sensu, da Universidade Santa Cecília, da cidade de Santos, São Paulo. Sob mediação deste autor e professor artista visual. Todas as experiências foram muito significativas. Atualmente o *Jogo das Linguagens e dos meios artísticos contemporâneos* vem sendo objeto de conteúdo na disciplina “A Experiência Artística e a Prática do Ensino de Artes na Escola (Abordagens Metodológicas)” no programa de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Artes, o PROF-ARTES do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (IA-UNESP). Para finalizar, este jogo por tratar de arte contemporânea, se mantém em constante metamorfose, “*in progress*”, ganhando atualizações que merecem ser acrescentadas.

Referências

BARBOSA, Ana Mae. **Arte como cultura e expressão: Arte-educação pós-colonialista no Brasil: aprendizagem triangular**. In: BARBOSA, Ana Mae. *Tópicos utópicos*. Belo Horizonte: C/arte, 1998. p. 30-43.

BARBOSA, Ana Mae. **Formação do(a) professor(a) e o ensino das artes visuais: um livro necessário.** In: OLIVEIRA, Marilda Oliveira de; HERNÁNDEZ, Fernando (Org.). A formação do professor e o ensino das artes visuais. Santa Maria: Ed. UFSM, 2005. p. 11-20.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte.** 8. ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2010a.

BARBOSA, Ana Mae. Proposta ou abordagem triangular: uma breve revisão. In: BARBOSA, Ana Mae. A imagem no ensino da arte. 8. ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2010b. p. XXV-XXXIV

BARBOSA, Ana Mae. **Apresentação.** In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (Org.). A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais. São Paulo: Cortez, 2010c. p. 9-24.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 22 out 2023.

OLIVEIRA, Luiz Fernandes de; CANDAU, Vera Maria Ferrão. **Pedagogia decolonial e educação antirracista e intercultural no Brasil.** Educação em revista, Belo Horizonte, v. 26, n. 1, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/TXxbbM6FwLJyh9G9tqvQp4v/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 22 out. 2023.

OTT, Robert William. **Ensinando crítica nos museus.** In: BARBOSA, Ana Mae Tavares (Org.). Arte-educação: leitura no subsolo. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2011. p. 113-141.

RICHTER, Ivone Mendes. **Arte e interculturalidade: possibilidades na educação contemporânea,** p. 106. In BARBOSA, Ana Mae (org.); AMARAL, Lilian (org). Interterritorialidade: mídias, contextos e educação. São Paulo: Editora SENAC e SESC 2008.

SANTANA, Pio de Sousa. **Território contemporâneo em jogo: uma proposta lúdica para o ensino da arte.** 2009. 274 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes de São Paulo, 2009. Disponível em <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/86919>. Acesso em 22 out 2023.