



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL EM ARTES

ANTÔNIO GEOVANE MONTEIRO DE QUEIROZ

**O USO DO GRAFITE COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE ARTE
PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO NA EEEP JOAQUIM NOGUEIRA**

FORTALEZA

2024

ANTÔNIO GEOVANE MONTEIRO DE QUEIROZ

O USO DO GRAFITE COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE ARTE
PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO NA EEEP JOAQUIM NOGUEIRA

Dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Artes (PROFArtes) da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre. Área de concentração: Artes.

Orientador: Prof. Dr. Wendel Alves de Medeiros.

FORTALEZA

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Q42u Queiroz, Antônio Geovane Monteiro de.

O uso do grafite como ferramenta didática no ensino de Arte para alunos do ensino médio na EEEP Joaquim Nogueira / Antônio Geovane Monteiro de Queiroz. – 2024.

105 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Mestrado Profissional em Artes, Fortaleza, 2024.

Orientação: Prof. Dr. Wendel Alves de Medeiros.

1. Ensino de Artes Visuais. 2. Grafite. 3. Atlas Mnemosine. 4. Cultura Visual. I. Título.

CDD 700

ANTÔNIO GEOVANE MONTEIRO DE QUEIROZ

O USO DO GRAFITE COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE ARTE
PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO NA EEEP JOAQUIM NOGUEIRA

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Artes da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Artes. Área de concentração: Artes.

Aprovada em: ____ / ____ / ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Wendel Alves de Medeiros (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Luciane Germano Goldberg
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Diana Patrícia Medina Pereira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus, Senhor da minha vida. À minha amada esposa, Camila. Aos meus pais e irmãs, a quem muito amo.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que me sustentou de todas as formas para que eu pudesse concluir este trabalho.

À minha esposa Camila, por sua ajuda e compreensão para que eu pudesse dedicar aos estudos do mestrado.

Ao professor Wendel, por sua excelente orientação e dedicação para que este trabalho fosse bem-sucedido.

À diretora Elizabeth, que sempre incentivou ações relacionadas à arte na EEEP Joaquim Nogueira, o que muito ajudou a este projeto.

Aos alunos que participaram do Projeto Laboratório de Arte, sem os quais esta pesquisa não aconteceria.

Aos irmãos em Cristo que estiveram orando por mim durante esse processo.

“A verdadeira obra de arte é apenas uma sombra da perfeição divina” (Michelangelo Buonarroti)

RESUMO

Esta é uma pesquisa em Ensino de Arte Visuais que enfoca o uso do grafite como ferramenta didática nas aulas de arte para alunos do ensino médio na EEEP Joaquim Nogueira. Surge mobilizado pela seguinte questão norteadora: como a linguagem do grafite pode ser utilizada de forma didática para tornar as aulas de arte mais atrativas e eficazes na aprendizagem dos alunos? O presente estudo tem por objetivo geral desenvolver, junto aos alunos, através do grafite, uma concepção de Artes Visuais como um campo do conhecimento importante para sua formação, nos aspectos profissional, humano e social. Para isso, utilizamos como referencial teórico os trabalhos de Ana Mae Barbosa (2015) e Betty Edwards (2021), Ernst Gombrich (2013), no sentido de mostrar a importância da arte para o ser humano em diversos aspectos, além de introduzir o grafite enquanto importante modalidade da arte contemporânea para o seu ensino, através dos estudos de Celso Gitahy (2017) e Luiz Fernando Lazzarin (2007). Como aporte metodológico, foram importantes os estudos e conceitos de Barbosa (2014) sobre a Abordagem Triangular, no que diz respeito à estruturação das aulas ministradas aos discentes colaboradores da pesquisa. Também temos como ponto importante o uso do conceito de Atlas Mnemosine do historiador Aby Warburg (2015), no sentido de mostrar aos sujeitos participantes a possibilidade de se trabalhar referências da História da Arte, através do uso e aplicação prática do grafite. Nesse sentido, também operacionalizamos os conceitos sobre Cultura Visual de Fernando Hernández (2000), que serviram como ponte entre o cotidiano dos alunos e o conhecimento de História da Arte durante as práticas desse tipo de modalidade artística urbana. Como coleta de dados, aplicamos questionários, utilizamos diário de campo e registros fotográficos e videográficos em campo. Vale salientar que os conceitos de cultura visual de Hernández (2000) e Imagem sobrevivente de Didi-Huberman (2013) foram fundamentais para a realização da análise dos dados. Como resultado, obtivemos êxito na produção de um mural de grafite inspirado em obras do período do Renascimento, mescladas com referências da cultura pop trazidas pelos próprios alunos, além da elaboração de um produto pedagógico na forma de catálogo contendo os grafites criados pelos colaboradores. Observou-se, por meio da coleta de dados e relatos dos participantes, que esta experiência contribuiu significativamente para eles, conferindo-lhes maior conhecimento artístico e estético,

ao passo que aprenderam novas habilidades artísticas e adquiriram maior conhecimento sobre História da Arte. Além disso, tiveram ganhos nos aspectos pessoal e social, pois aumentaram sua autoconfiança e também desenvolveram maior habilidade de interagir com outras pessoas e trabalhar em grupo. Todos esses resultados ocorreram em um ambiente agradável, acolhedor e propício à aprendizagem.

Palavras-chave: ensino de Artes Visuais; grafite; Atlas Mnemosine; Cultura Visual.

ABSTRACT

This is a research into Visual Art Teaching that focuses on the use of graffiti as a teaching tool in art classes for high school students at EEEP Joaquim Nogueira. It arises mobilized by the following guiding question: how can the language of graffiti be used in a didactic way to make art classes more attractive and effective in student learning? The general objective of this study is to develop among students, through the graffiti, a conception of Visual Arts as an important field of knowledge for their training, in professional, human and social aspects. For this, we used as a theoretical reference the works of Ana Mae Barbosa (2015) and Betty Edwards (2021), Ernst Gombrich (2013), in order to show the importance of art for human beings in different aspects, in addition to introducing graffiti as an important modality of contemporary art for teaching, through the studies of Celso Gitahy (2017) and Luiz Fernando Lazzarin (2007). As a methodological contribution, the studies and concepts of Barbosa (2014) on the Triangular Approach were important, with regard to the structuring of classes taught to students collaborating in the research. We also have as an important point the use of the Atlas Mnemosine concept by historian Aby Warburg (2015), in order to show participating subjects the possibility of working with references from the History of Art, through the use and practical application of graffiti. In this sense, we also operationalized the concepts of Visual Culture by Fernando Hernández (2000), which served as a bridge between the students' daily lives and the knowledge of Art History during the practices of this type of urban artistic modality. To collect data, we applied questionnaires, used a field diary and photographic and videographic records in the field. It is worth noting that the concepts of Visual Culture by Hernández (2000) and Survivor Image by Didi-Huberman (2013) were fundamental in carrying out the data analysis. As a result, we were successful in producing a graffiti mural inspired by works from the Renaissance period mixed with pop culture references brought by the students themselves, in addition to creating an educational product in the form of a catalog containing the graffiti created by collaborators. It was observed through the collection of data and reports from the participants that this experience contributed significantly to them, in the sense of giving them greater artistic and aesthetic knowledge, while they learned new artistic skills and gained greater knowledge about the History of Art. In addition, they achieved gains in personal and social aspects, as they increased their self-

confidence and also developed greater ability to interact with other people and work in groups. All these results occurred in a pleasant, welcoming environment conducive to learning.

Keywords: teaching Visual Arts; graffiti; Mnemosyne Atlas; Visual Culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Diagrama sobre as inteligências múltiplas de Howard Gardner	23
Figura 2 – Grafite no estilo bomb da artista Dpaula	27
Figura 3 – Grafite no estilo Throw Up	28
Figura 4 – Grafite no estilo Wild Style.....	29
Figura 5 – Matéria do jornal The New York Times sobre os grafites deTaki 183.....	29
Figura 6 – Tag de Julio 204 em metrô de Nova York	30
Figura 7 – Basquiat na exposição Documenta 7, em Kasel (1982)	31
Figura 8 – Blek Le Rat em frente a um de seus grafites em Paris	32
Figura 9 – Grafite “Flower Thrower”, de Banksy (Belém, 2003).....	33
Figura 10 – Alex Vallauri em frente a seu painel de grafite	34
Figura 11 – Grafite de “Arte Fora do Museu”, de Os Gêmeos (São Paulo, 2010)	35
Figura 12 – Grafite “Etnias – Somos Todos Um”, de Kobra (Noruega, 2017)	35
Figura 13 – Speto grafitando.....	36
Figura 14 – Grafite “Gaia-Mãe Terra”, do Acidum Project (Washington, 2016)....	37
Figura 15 – Grafite “Coração de Mãe Atômico”, de Narcelio Grud (Fortaleza, 2019).....	37
Figura 16 – Diego Rivera pintando o mural "Água, Origem da Vida" (Cidade do México, 1951).....	38
Figura 17 – Exposição “Além das ruas: histórias do graffiti, do Itaú Cultural	39
Figura 18 – Questão do ENEM com sobre grafite	40
Figura 19 – Atlas Mnemosine, prancha 39	49
Figura 20 – Detalhe de “O Jardim das Delícias”, de Hieronymus Bosch (acima) e abaixo detalhe de um quadro do mangá “Berserk”, de Kentaro Miura.....	52
Figura 21 – Detalhe da obra “Escola de Atenas”, de Rafael Sanzio (acima), e abaixo detalhe de um cenário do jogo Resident Evil, em que a obra citada aparece	53
Figura 22 – “Marat-Sebastião”, obra de Vik Muniz	54
Figura 23 – Atlas Mnemosine com tema “Renascimento”	55
Figura 24 – Cartaz convocando os alunos para se inscrever no projeto	57

Figura 25 – Primeiro formulário aplicado com os alunos do projeto	58
Figura 26 – Instagram do Projeto Laboratório de Arte	59
Figura 27 – Aula inicial sobre o Atlas Mnemosine de Aby Warburg.....	60
Figura 28 – Explicando o conceito de <i>Nachleben</i>	61
Figura 29 – Esboço do projeto para a releitura da Pietà, inspirado no anime <i>One Piece</i>	64
Figura 30 – Esboço do projeto para a releitura da obra “Madalena Arrependida”, inspirado no filme “A noiva cadáver”	65
Figura 31 – Releitura da obra “Melencolia”, fazendo referência a personagens de diversos animes	66
Figura 32 – Equipe reunida para a elaboração do projeto do grafite	67
Figura 33 – Aluna aprendendo a manusear a tinta spray.....	68
Figura 34 – Momento de preparação das tintas para o grafite.....	69
Figura 35 – Alunos esboçando os grafites no mural	70
Figura 36 – Aluna Helena usando o próprio corpo como molde para o desenho de um personagem	71
Figura 37 – Aplicação da cor base nos painéis	72
Figura 38 – Restos de material de construção próximos à parede	73
Figura 39 – Aluna Bianca fazendo o contorno do seu grafite.....	74
Figura 40 – Aluna Geislândia e seu colega João Vitor aplicando a cor preta obtida através de mistura de outras cores.....	75
Figura 41 – Os alunos Fátima e Gabriel aplicando efeitos em seus respectivos grafites com a tinta spray	76
Figura 42 – Grafite baseado na obra “Melencolia I”	77
Figura 43 – Grafite baseado na obra “O Misanthropo”	79
Figura 44 – Grafite baseado na obra “Escola de Atenas”	81
Figura 45 – Grafite baseado na obra “O Nascimento de Vênus”	82
Figura 46 – Grafite baseado na obra “A Morte do Avarento”	84
Figura 47 – Grafite baseado na obra “Madalena Arrependida”	86
Figura 48 – Grafite baseado na obra “Pietà”	87
Figura 49 – Grafite baseado na obra “Dama com Arminho”.....	89
Figura 50 – Grafite baseado na obra “A Criação de Adão”	91
Figura 51 – Chaveiros com a logomarca do Projeto Laboratório de Arte	92
Figura 52 – Entrega dos certificados aos alunos que participaram do projeto	93

Figura 53 – Momento de inauguração do mural de grafite com alguns alunos presentes.....	94
Figura 54 – Catálogo feito a partir dos grafites dos alunos	95
Figura 55 – Entrega dos catálogos aos alunos do projeto	96

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CLAV	Curso de Licenciatura em Artes Visuais
EEEP	Escola Estadual de Educação Profissional
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio
IFCE	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará
RJ	Rio de Janeiro
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
UECE	Universidade Estadual do Ceará
UFC	Universidade Federal do Ceará
USP	Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	20
2.1	A importância da Arte e o ensino de Arte para o indivíduo e a sociedade e o quanto ainda não nos demos conta disso	20
2.2	Do grafite enquanto modalidade artística contemporânea	25
2.3	como o grafite pode tornar as aulas de arte mais atrativas?.....	41
3	METODOLOGIA	45
3.1	Da pesquisa em si	45
3.2	Apresentando o Atlas Mnemosine como forma de otimizar a prática do grafite e ao mesmo tempo trabalhar história da Arte e apreciação estética	48
3.3	Aplicação dos conceitos e habilidades aprendidos na produção de painéis com releituras de obras vistas no Atlas Mnemosine	55
4	APLICAÇÃO DA PRÁTICA E RESULTADOS	60
4.1	Trabalhando os conceitos iniciais acerca do Atlas Mnemosine e como eles iriam influenciar a produção do grafite	60
4.2	Produção dos painéis do mural de grafite com tema do Renascimento aliado à cultura pop e análise dos resultados obtidos.....	69
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	97
	REFERÊNCIAS.....	99
	APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)	101
	APÊNDICE B – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ	103
	APÊNDICE C – GRÁFICOS COMPARATIVOS OBTIDOS DOS FORMULÁRIOS APLICADOS ANTES E DEPOIS DA PARTICIPAÇÃO NO PROJETO DE GRAFITE	104
	APÊNDICE D – CERTIFICADO DO PROJETO LABORATÓRIO DE ARTE ENTREGUE AOS ALUNOS	105

1 INTRODUÇÃO

Esta é uma pesquisa em ensino de artes visuais, desenvolvida com base na minha prática como professor dessa disciplina. O foco do estudo é o ensino do grafite para alunos do ensino médio na EEEP Joaquim Nogueira, escola onde atualmente leciono. Partimos do princípio de que a arte está presente em nossas vidas de diversas formas. Isso é algo perceptível ao observarmos o quanto gostamos de escutar uma música, prestar atenção em uma cena de filme no cinema ou apreciar uma pintura. Até mesmo ao usarmos obras de arte para decorar paredes, tornando o ambiente mais belo, expressamos nosso desejo de fruição pela arte.

Esse interesse pela arte é inerente ao ser humano, mesmo naqueles que não a desenvolvem profundamente. Sobre esse tema, Barbosa (2014, p. 27) destaca:

Para os que trabalham com arte é tão óbvia a importância da arte na vida e, portanto, em qualquer forma de institucionalização da vida, como a escola, que fico tentada a dizer apenas: Se a arte não fosse importante não existiria desde o tempo das cavernas, resistindo a todas as tentativas de menosprezo.

Apesar da relevância da arte na formação do indivíduo, observamos que esse campo de estudo tem sido negligenciado pelo sistema educacional brasileiro. Além disso, grande parte da população carece de formação artística e estética. Essa falta de conhecimento é acompanhada pela ausência de compreensão do desenvolvimento dessas competências, o que dificulta ainda mais a intervenção nesse problema.

As consequências negativas dessa lacuna no ensino da disciplina Arte são evidentes, mesmo com o respaldo da Lei 9394/96. Secretarias de educação e órgãos competentes frequentemente relegam a disciplina a segundo plano no ensino básico. Um exemplo disso ocorre nas Escolas Estaduais de Educação Profissional (EEEPs) do Estado do Ceará, onde a disciplina Arte muitas vezes é substituída por temas transversais diversos, como Projeto de Vida, Formação para a Cidadania, Empreendedorismo e Mundo do Trabalho. Nessas escolas, a Arte é ofertada em apenas uma das séries do ensino médio para cada turma. Embora não desmereçamos disciplinas que abordam esses temas, é importante considerar que incluí-las no currículo em detrimento do ensino de Arte prejudica a educação estética e artística dos alunos, que sairão para o ensino superior com um *déficit* nessa área.

Apesar da recente onda de professores de Arte formados na área no Estado do Ceará, principalmente em decorrência dos seguintes cursos: Curso de Licenciatura em Artes Visuais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (CLAV/IFCE) e Licenciaturas em Teatro do IFCE, de Música, Teatro e Dança da Universidade Federal do Ceará (UFC) e Música e Artes Visuais à distância da Universidade Estadual do Ceará (UECE), bem como cursos de mestrado em Artes no IFCE, UFC e em outras instituições, entre outros, ainda se percebe um longo caminho pela frente na busca por melhorias nesse cenário.

Sobre essa recente mudança de paradigma com relação à formação de professores de Arte no Ceará, Medeiros (2020, p. 82) destaca que

O CLAV/IFCE aproxima-se e estabelece ponte com o que Pimenta (1996) e Nóvoa (1992) concluem sobre a formação docente auto-participada, já que o seu licenciado em Artes Visuais está sendo preparado para trabalhar e para articular sua experiência visual pessoal no âmbito da pesquisa e do ensino.

Não obstante às dificuldades já citadas, acrescenta-se a configuração do Novo Ensino Médio, que alçou a disciplina de Arte ao status de “componente curricular” na área de Linguagens e Códigos, funcionando como uma espécie de apêndice para a disciplina de Língua Portuguesa ou, no máximo, um espaço para o desenvolvimento de projetos culturais. Conforme Carvalho (2022, p. 4):

O componente Arte não será contemplado em todas as séries do Novo Ensino Médio. Conforme as novas diretrizes, há agora a tentativa de promover um ensino cada vez mais interdisciplinar, por áreas de conhecimento (sendo a Arte um componente da área de Linguagens e suas Tecnologias). Da mesma forma, afirmou-se que há uma parte da carga horária do Novo Ensino Médio composta por um currículo diversificado, que permite que o estudante venha a escolher, dentre um certo número de alternativas, suas eletivas e itinerários, junto à carga horária do componente Projeto de Vida.

O fato de haver professores formados na área de Artes impede que a catástrofe seja ainda maior, porém ainda há essa fragilidade que agrava o problema: o fato de ainda termos muitos professores de outras disciplinas assumindo as escassas horas-aula de Arte para “completar” sua carga horária naquela escola.

Há uma vasta e robusta literatura que versa sobre a construção histórica do atual sistema de ensino de Arte em nosso país, mostrando com detalhes as etapas que nos conduziram a esse cenário. No entanto, não me deterei nesse mérito. Esta pesquisa dissertativa foca na utilização do grafite como uma ferramenta didática

para otimizar o ensino de Arte, tendo como enfoque o trabalho com alunos do ensino médio na escola onde leciono. Quanto à metodologia, isso ocorre em dois sentidos: o primeiro diz respeito a um trabalho de sondagem sobre o nível de interesse dos possíveis sujeitos participantes e também sobre o conhecimento em relação à disciplina Arte. Já o segundo diz respeito à aplicação de um projeto de grafite, visando ampliar o conhecimento que eles têm sobre arte e aumentar o interesse desses educandos pela disciplina, bem como estimulá-los a aprender mais sobre arte de maneira geral. Esse processo será seguido por um novo questionário para verificar se houve alterações no modo de pensar dos envolvidos.

Nesse sentido, a presente pesquisa partiu de questionamentos que surgiram ao longo da minha trajetória como professor de arte. Alguns desses questionamentos incluem: Por que muitos alunos não se interessam pelas aulas de arte? Por que a disciplina Arte ainda é vista nas escolas como menos importante? E como posso usar o grafite como uma ferramenta didática para tornar as aulas de arte mais atrativas e eficazes para a aprendizagem dos alunos? A partir dessas inquietações, e considerando que já desenvolvo um projeto com grafite na escola mencionada, surgiu a ideia de transformar essa prática em uma pesquisa estruturada, contribuindo para esse campo de estudo e abrangendo os seguintes objetivos: no geral, propomos desenvolver, junto aos alunos, por meio do grafite, uma concepção das artes visuais como um campo de conhecimento importante para a sua formação, abrangendo os aspectos profissional, humano e social. Do mesmo modo, se faz necessário os seguintes objetivos específicos: 1) Contextualizar a importância do grafite na arte contemporânea e suas possibilidades de aplicação no ensino de artes visuais; 2) realizar oficinas de grafite com os colaboradores da EEEP Joaquim Nogueira, baseando-se no Atlas Mnemosine de Aby Warburg; e 3) produzir um painel ao ar livre em grafite com os trabalhos dos colaboradores, além de criar um catálogo com registros dessa produção.

Pretendemos obter resultados concretos em termos de práticas artísticas, com a produção de um grande mural coletivo contendo os grafites dos participantes. Esse mural terá como referência obras do período renascentista, fundamentando-se no trabalho de Aby Warburg (2015) e seu Atlas Mnemosine, que será melhor explicado adiante. Além disso, faremos uma análise dos resultados coletados durante a etapa metodológica, ou seja, a aplicação do projeto em si, avaliando o resultado estético dos painéis e do mural como um todo. O objetivo é verificar se os objetivos

estipulados inicialmente foram alcançados.

No capítulo 2, abordamos a importância da arte para o indivíduo e para a sociedade, com base nos conceitos apresentados por Barbosa (2015) sobre o papel da arte na formação humana, bem como no trabalho de Edwards (2021) sobre os impactos das atividades artísticas no cérebro. Também discutimos a relevância do grafite como modalidade artística contemporânea, apresentando exemplos de artistas em nível internacional, nacional e local. Os escritos de Gitahy (2017) são fundamentais para entender esse processo de forma contextualizada.

Em seguida, exploramos o grafite como uma possibilidade de ferramenta didática para o ensino de Arte, com base nos conceitos de Lazzarin (2007), que enxerga nessa linguagem artística um caminho com muitas possibilidades de atuação.

No capítulo 3, que trata da metodologia, iniciamos com uma exposição da natureza desta pesquisa e sua representatividade. Descrevemos as ações a serem realizadas, utilizando as definições dos tipos de pesquisa apresentadas por Minayo (1993) para compreender a natureza deste estudo. Ancoramos nossas práticas na proposta do Atlas Mnemosine de Warburg (2015), buscando desenvolver estudos de História da Arte, iconologia e iconografia aliados às práticas com grafite. O objetivo é tornar esse aprendizado mais eficaz e atrativo para os colaboradores, considerando também os conceitos de Fernando Hernández (2000) sobre cultura visual e a conexão entre os referenciais imagéticos do cotidiano e as manifestações artísticas de outros períodos da História da Arte.

No capítulo 4, abordamos o processo de execução da metodologia utilizando o Atlas Mnemosine de Warburg (2015). Apresentamos a proposta de produção de um mural de grafite que mescla obras de arte do Renascimento com referências da cultura pop trazidas pelos próprios colaboradores. Essa prática alinha-se aos conceitos da Cultura Visual de Hernández (2000). Também mostramos os registros das ações realizadas na produção do mural. Por fim, apresentamos as produções resultantes das práticas e analisamos os resultados obtidos por meio dos relatos dos participantes do projeto.

Nosso objetivo é que este trabalho investigativo contribua significativamente para o ensino de Arte como campo do conhecimento, melhorando a aprendizagem artística dos alunos e promovendo seu crescimento pessoal. Além disso, esperamos que as ideias e ações propostas nesta pesquisa beneficiem a

sociedade como um todo por meio da arte.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A importância da Arte e o ensino de Arte para o indivíduo e a sociedade e o quanto ainda não nos demos conta disso

Se perguntarmos a alguém hoje: “Por que a arte é importante para a humanidade?”, provavelmente a resposta será algo como: “Para que o ser humano possa se expressar” ou “Para trazer alegria à vida”. Essas respostas são corretas, mas representam uma visão limitada da arte, que não agrange todas as suas dimensões. Sem uma compreensão mais ampla, nosso entendimento sobre esse assunto pode se tornar turvo ou até mesmo nulo.

Quando associamos a arte apenas à autoexpressão ou a momentos lúdicos e recreativos, reduzimos seu significado a algo pueril ou, no mínimo, pouco relevante para a sociedade e para o indivíduo. No entanto, a arte vai além disso. Ela também é uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento humano em várias áreas.

Através da arte, podemos desenvolver nossa capacidade criativa e explorar nossas potencialidades de maneira eficaz, contribuindo para o desenvolvimento intelectual e sensível dos indivíduos que tivessem contato com uma eficaz educação em arte. Segundo Barbosa (2014, p. 5):

Não é possível uma educação intelectual, formal ou informal, de elite ou popular, sem arte, porque é impossível o desenvolvimento integral da inteligência sem o desenvolvimento do pensamento divergente, do pensamento visual e do conhecimento presentacional que caracterizam a arte.

Para a autora, a arte não é apenas necessária para o desenvolvimento pleno das capacidades cognitivas de uma pessoa, mas também para o progresso da sociedade como um todo. Pessoas capacitadas em arte contribuem para o crescimento em todas as áreas: social, econômica, cultural, artística e emocional. Os cursos da Universidade de São Paulo (USP) refletem essa visão, considerando a arte como promotora de competências essenciais. Barbosa (2014, p. 17) afirma:

Os cursos da Universidade de São Paulo são baseados num conceito de arte/educação como epistemologia da arte e/ ou arte/educação como um intermediário entre arte e público. A ideia é que o ensino da arte bem orientado pode preparar os seres humanos para desenvolver inteligência e

criatividade através da compreensão da arte. Outra ideia que sustenta os mesmos cursos é que todas as atividades profissionais envolvidas com a imagem (TV, publicidade, propaganda etc.) e com o meio ambiente produzido pelo homem (arquitetura, moda, mobiliário etc.) são melhores desenvolvidas por pessoas que têm algum conhecimento de arte.

Sobre essa importância da arte para o desenvolvimento não apenas do indivíduo, mas da sociedade como um todo, inclusive o profissional e econômico, a autora também ressalta que

Arte não é apenas básica, mas fundamental na educação de um país que se desenvolve. Arte não é enfeite. Arte é cognição, é profissão, é uma forma diferente da palavra para interpretar o mundo, a realidade, o imaginário, e é conteúdo. Como conteúdo, arte representa o melhor trabalho do ser humano (BARBOSA, 2014, p. 4).

Barbosa (2014) expressa com indignação a forma como a arte tem sido tratada no currículo estabelecido pelas autoridades educacionais do país. Desde os tempos em que seu livro *A imagem no ensino de arte* foi lançado, no ano de 1991, já se evidenciava um visível descaso em relação à relevância desse campo do conhecimento:

A roupa que vestem é produto de desenho, o tecido de roupas é produto das artes na indústria têxtil, a cadeira em que se sentam alguém desenhou, em geral algum estrangeiro, mesmo que ela tenha sido produzida no Brasil, porquem pouca gente que foi educada para ser competente em desenho. E a culpa é dos fazedores de currículo (BARBOSA, 2014, p. 2).

As considerações da autora naquela época continuam extremamente relevantes nos dias atuais. Apesar de quase quarenta anos terem se passado desde que ela iniciou esse debate, ainda enfrentamos uma situação em que o conhecimento artístico não recebe a devida importância daqueles que organizam o currículo educacional no país.

A autora destaca que um ensino que exclui a arte de suas bases pode resultar em uma sociedade carente de pensamento crítico e incapaz de refletir de forma criativa e independente. Ela afirma: “A arte na educação afeta a invenção, inovação e difusão de novas ideias e tecnologias, encorajando um meio ambiente institucional inovado e inovador” (BARBOSA, 2014. p. 2). Além disso, questiona: “estarão esses senhores e senhoras interessados em inovar suas instituições? Estarão interessados em educar o povo?” (BARBOSA, 2014 p. 2) e sugere que talvez não seja do interesse dos governantes ter um povo educado: “[...] Poucos governantes o estão. Em geral, a ideia é que povo educado atrapalha porque

aprende a pensar, a analisar, a julgar. Fica mais difícil manipular um povo pensante.” (BARBOSA, 2014. p. 3)

Além dos aspectos apresentados por Barbosa sobre a necessidade da arte na formação integral do indivíduo nos âmbitos profissional, pessoal e social, também podemos mencionar as ideias defendidas por Edwards em sua obra *Desenhando com o lado direito do cérebro*. A autora mostra, com base em estudos científicos, que o hemisfério direito do cérebro, responsável pela função criativa, possui habilidades específicas que são exercitadas por meio da arte. Edwards argumenta que o desenvolvimento desse tipo de inteligência é fundamental para a formação intelectual humana. Segundo Edwards (2021, p. 81):

No Modo D visual, vemos coisas existentes no espaço e como as partes se juntam para formar um todo. Ao ativar o hemisfério direito, usamos metáforas e soluções imagéticas, e criamos novas combinações de ideias e novas maneiras para abordar problemas. Às vezes, o modo visual capta coisas que o Modo E não consegue, especialmente, informações contraditórias ou ambíguas. O hemisfério direito tende a confrontar o que "realmente está ali".

A autora também sugere que as habilidades associadas à parte do cérebro relacionada à criatividade são essenciais para a formação de uma pessoa. Essas habilidades podem conferir competências pessoais e profissionais, como autoexpressão, sensibilidade, compreensão do mundo e cultural, entre outras. Elas são desenvolvidas por meio de atividades que envolvem o campo da arte.

Uma definição de pessoa criativa é alguém capaz de combinar diretamente as informações disponíveis - os dados sensoriais comuns disponíveis para todos nós de maneiras novas e socialmente produtivas. Um escritor usa palavras, um músico anota, um artista tem percepções visuais, mas todos precisam de um certo conhecimento das técnicas de seus ofícios. Acredito que as artes em geral são importantes para liberar o potencial criativo e que aprender a desenhar é uma das maneiras mais eficientes para isso (EDWARDS, 2021, p. 82).

Ciente dessas situações, podemos concluir que não existe apenas uma forma de uma pessoa demonstrar seu conhecimento e capacidade de compreender o mundo. Isso nos leva a entender que os estudos de Edwards (2021) apontam para importância tanto dos aspectos mais voltados à razão, à lógica e à técnica quanto os aspectos ligados à criatividade, à sensibilidade e à reflexão. A autora afirma que

[...] após uma certa relutância inicial, neurocientistas finalmente reconheceram que ambos os hemisférios estão envolvidos na cognição humana de alto nível, sendo que cada metade do cérebro é especializada em

modos distintos e altamente complexos de raciocínio (EDWARDS, 2021, p. 74).

Reforça essa concepção mais ampla de inteligência, não apenas voltada para questões meramente técnicas ou mecânicas, mas também levando em conta outras capacidades cognitivas, os estudos de Howard Gardner sobre as inteligências múltiplas (Figura 1). Durante muito tempo, o conceito de inteligência esteve ligado apenas às competências lógico-matemáticas ou linguísticas, desconsiderando outros tipos de inteligências presentes em muitos indivíduos. Segundo Travassos (2001, p. 4)

Na visão tradicional a inteligência é conceituada como a capacidade de responder a testes de inteligência, o Q.I. Alguns testes realizados demonstram que a "faculdade geral da inteligência" não muda muito com a idade ou com treinamento ou experiência. A inteligência é um atributo ou uma faculdade inata do ser humano. Gardner procurou ampliar este conceito. A inteligência para ele, é a capacidade de solucionar problemas ou elaborar produtos que são importantes em um determinado ambiente ou comunidade cultural. A capacidade de resolver problemas permite às pessoas abordar situações, atingir objetivos e localizar caminhos adequados a esse objetivo.

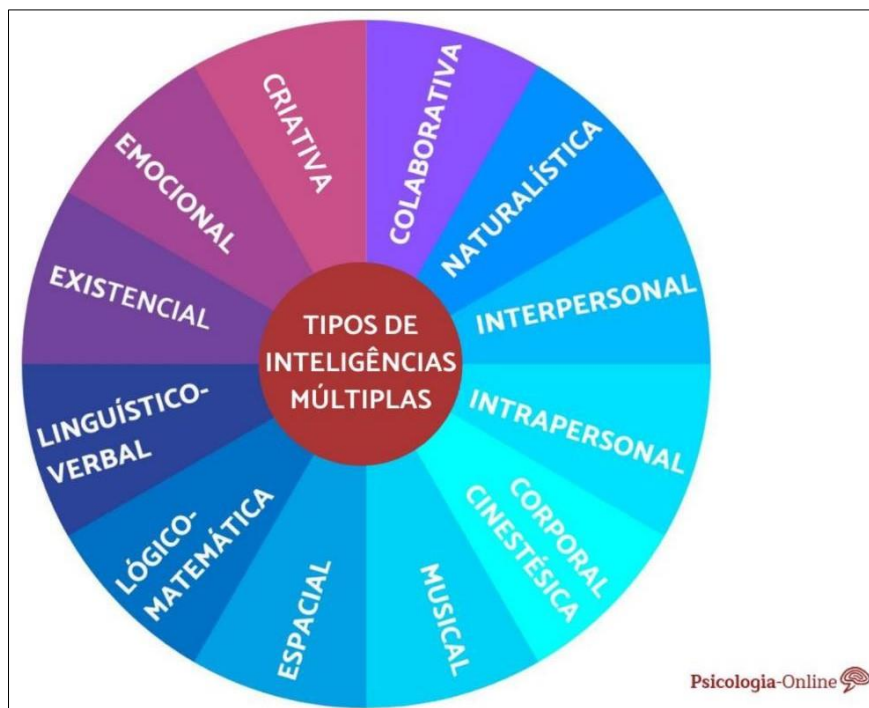


Figura 1 - Diagrama sobre as inteligências múltiplas de Howard Gardner. Fonte: site Psicologia Online.

Até os dias atuais, ainda vemos que o currículo escolar prioriza muito apenas alguns tipos de inteligência em detrimento de outros. Infelizmente, é até um fator cultural entre muitos educadores elencar disciplinas consideradas como mais “importantes” do que outras, o que torna ainda mais difícil combater essas visões distorcidas entre nossos discentes. Ainda é difícil afirmar que não ocorram casos em que um aluno, que tem uma enorme inteligência para música, artes visuais, teatro ou dança, seja considerado “burro” ou alguém sem interesse, apenas por não tirar uma nota acima de 6,0 em uma prova de matemática, por exemplo. Essa forma de pensar a educação tem feito com que muitos possíveis bons futuros profissionais se percam no processo. Barbosa (2015) aborda esse tema em livro *John Dewey e o Ensino de Arte no Brasil*:

Resumindo, estamos empenhados em treinar um número comparativamente pequeno de pessoas para uma vida acadêmica de lazer e cultura; estamos comprometidos com a incapacidade de treinar um grande número delas de tal forma que somente uma vida com uma participação passiva e apática em um trabalho não idealizado seja possível para essas pessoas; permitimos que poucos sejam preparados para controlar o trabalho dessas massas visando a seus próprios fins (BARBOSA, 2015, p. 29).

Obviamente, não estamos afirmando que se dedicar às outras disciplinas não é importante e necessário para uma formação intelectual integral. No entanto, é urgente perceber que, ao tentar conformar todos os indivíduos a apenas um tipo de conhecimento e, pior ainda, afirmar que apenas esse determinado conhecimento é o principal, desperdiçamos inúmeros talentos e destruímos possíveis oportunidades de desenvolvimento para pessoas muito inteligentes que poderiam ter carreiras brilhantes em diversas áreas.

Além disso, podemos citar a importância da arte tanto para a compreensão histórica do mundo, por meio de inúmeros registros materiais (arriscamos-nos até a afirmar que a História é contada também por meio da Arte), quanto para a formação de um ser humano mais sensível, capaz de perceber o mundo ao seu redor por uma ótica mais humana. Sobre isso, ao classificar o estudo da História da Arte como fazendo parte das Humanidades e reconhecer a importância dessas em igual valor às Ciências Naturais, Panofsky (2017, p. 42-43) afirma que

Tanto as humanidades quanto as ciências naturais, assim como a

matemática e a filosofia tem a perspectiva não-prática daquilo que os antigos chamavam de *vita contemplativa*, em oposição a *vita activa*, Mas, é a vida contemplativa menos real, ou, para ser mais preciso, é sua contribuição para o que chamamos de realidade menos importante do que a da vida ativa?

O autor ainda postula a respeito da característica do conhecimento das humanidades, estando mais relacionado ao desenvolvimento da sabedoria. Isso demonstra o valor intrínseco da arte para o desenvolvimento humano e destaca sua importância na formação integral do indivíduo:

Scientia e conhecimento, denotando mais uma possessão mental que um processo mental, identificam-se com as ciências naturais; eruditio e estudo, denotando mais um processo que uma possessão, com as humanidades. A meta ideal da ciência seria algo como mestria, domínio, e a das humanidades algo como sabedoria (PANOFSKY, 2017, p. 45).

Diante de todas as concepções já demonstradas, é fundamental que haja uma compreensão da importância do estudo da arte e da estruturação de uma educação em arte consistente no currículo escolar em nosso país. Isso oportuniza aos educandos uma formação estética que, ao mesmo tempo, promove o desenvolvimento integral do indivíduo e também da sociedade como um todo. Pensando nisso, temos nos esforçado enquanto artistas/professores/pesquisadores para que esse cenário melhore o mais rápido possível.

2.2 Do grafite enquanto modalidade artística contemporânea

O grafite é uma das modalidades mais prolíficas da arte contemporânea. Sua versatilidade em aproveitar espaços públicos faz com que essa vertente artística seja, em sua essência, democrática e acessível ao público. Não é preciso dirigir-se a uma galeria para se ter contato com trabalhos desse tipo, pois o grafite está presente no cotidiano da população em espaços urbanos, independentemente da sua classe social. Desde um trabalhador que acorda cedo para ir para o trabalho até o estudante que segue a caminho da escola, basta passar pelas ruas onde há grafites nos muros para que ali aconteça o mágico contato do apreciador com a obra. Assim, por meio dessas “galerias” em espaços públicos, a arte se perpetua no imaginário e no cotidiano dos indivíduos. Mesmo sem uma compreensão aprofundada de tudo o que é representado, as pessoas que passam podem contemplar à sua maneira essas pinturas feitas em muros. Segundo Gitahy (2017, p. 16),

O graffiti tem como suporte para sua realização não somente o muro, mas a cidade como um todo. Postes, calçadas, viadutos etc. são preenchidos por enigmáticas imagens, muitas das quais repetidas à exaustão - característica herdada da pop art. Efêmero por natureza, vai da crítica social - como foi a fase de super-heróis, em que vários personagens de histórias em quadrinhos foram graffitados pela cidade, questionando a falta de sérias lideranças políticas no país, até complexos seres lembrando extraterrestres (ETs). Sempre com muito humor e descontração, contrapõe-se aos outdoors, não procurando levar o espectador à posição passiva de mero consumidor. É, antes, um convite ao encontro e ao diálogo.

Devido à sua capacidade de adaptação aos diversos espaços que a urbe tem a oferecer, o grafite contemporâneo¹ como o conhecemos desde as suas primeiras manifestações na segunda metade do século XX, esteve muito ligado ao movimento do hip hop americano e a grupos que gostavam de protestar através de inscrições em muros. Tinha como característica o uso da tinta spray, por ser um material versátil que permitia fazer traços de forma mais rápida. Um documentário que retrata essa fase inicial do grafite é *Exit Trough The Gift Shop*, dirigido por Banksy, considerado um dos maiores nomes do grafite na atualidade.

O grafite possui diversos estilos e técnicas, podendo variar entre as *bombs*, o *throw up*, o *wild style*, a pichação, o *stencil*, o muralismo, entre outros. Faremos agora uma breve explanação acerca de algumas dessas vertentes.

O estilo *Bomb* (Figura 2) consiste na produção de um grafite composto por letras arredondadas, com cores chapadas e pouca variação destas, geralmente duas a três. É um dos estilos mais clássicos do grafite.

¹ Optei por não me dedicar a traçar paralelos entre o grafite atual e as antigas manifestações de pinturas em paredes de cavernas, murais na antiguidade ou mesmo os grafitos romanos, haja vista a vasta literatura que já trata sobre isso e também por não ser esse o foco desta pesquisa.

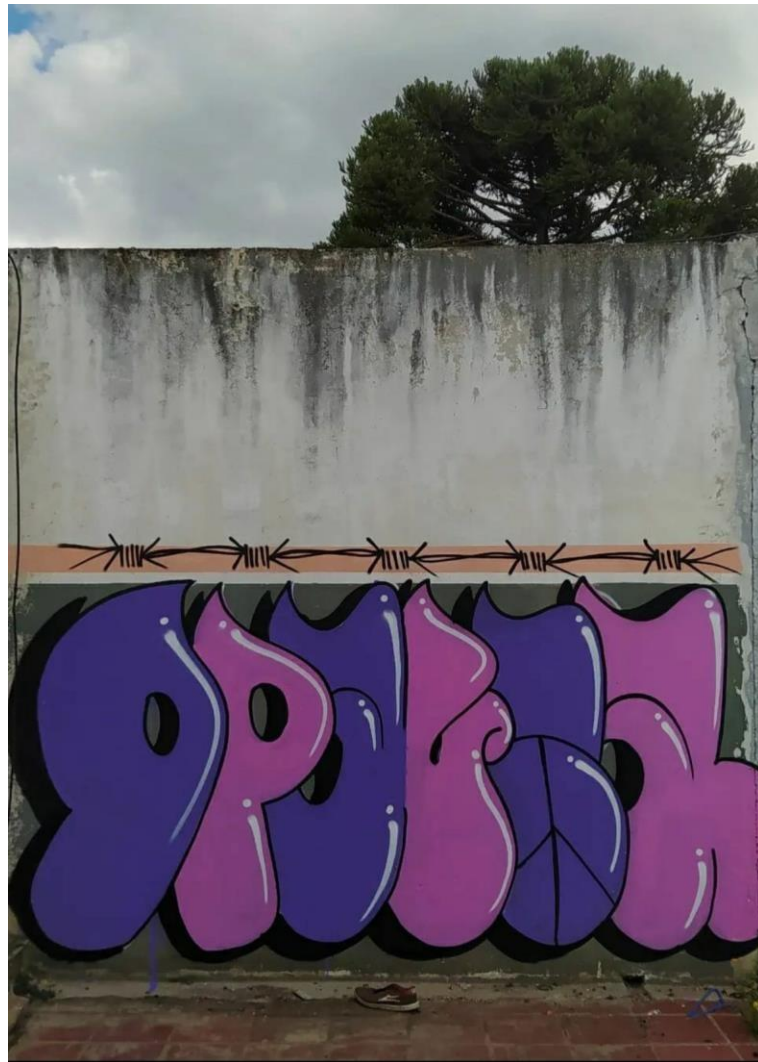


Figura 2 - Grafite no estilo bomb da artista Dpaula. Fonte: site da Revista Plural Curitiba.

No estilo *Throw Up* (Figura 3), vemos um padrão parecido com o *bomb*, porém apenas com as formas, sem o preenchimento de cores.



Figura 3 - Grafite no estilo Throw Up. Fonte: site Catraca Livre.

O grafite *Wild Style* (Figura 4) consiste em diversas letras entrelaçadas e uma grande variedade de cores, o que torna, em alguns casos, até mesmo difícil compreender o que está escrito.



Figura 4 - Grafite no estilo Wild Style. Fonte: site Arte Sem Fronteiras.

O grafite, então, vem ganhando cada vez mais relevância no mercado da arte e na cultura pop de um modo geral. Ao falar sobre os primeiros registros do grafite ligado aos temas e materiais que conhecemos nos dias de hoje, Costa (2007, p. 179) afirma que,

No final dos anos 60 e início dos 70 o termo graffiti foi usado pelo jornal americano New York Times para designar a intervenção de TAKI 183 que invadiu a cidade de Nova York; logo o termo passou a ser adotado por diversos autores. Mas os tags de JULIO 204 já haviam tomado Nova York de assalto. Assim, as intervenções nos muros e trens de metrô de Nova York foram o ponto inicial de uma série de intervenções poético-políticas a assinalar uma outra visualidade contemporânea.

Podemos constatar essas informações ao analisar a matéria do New York Times a respeito das intervenções de TAKI 183, em 1971 (ver Figura 5) e também fotos das tags de JULIO 204 nos metrôs de Nova York (ver Figura 6), como podemos ver a seguir:

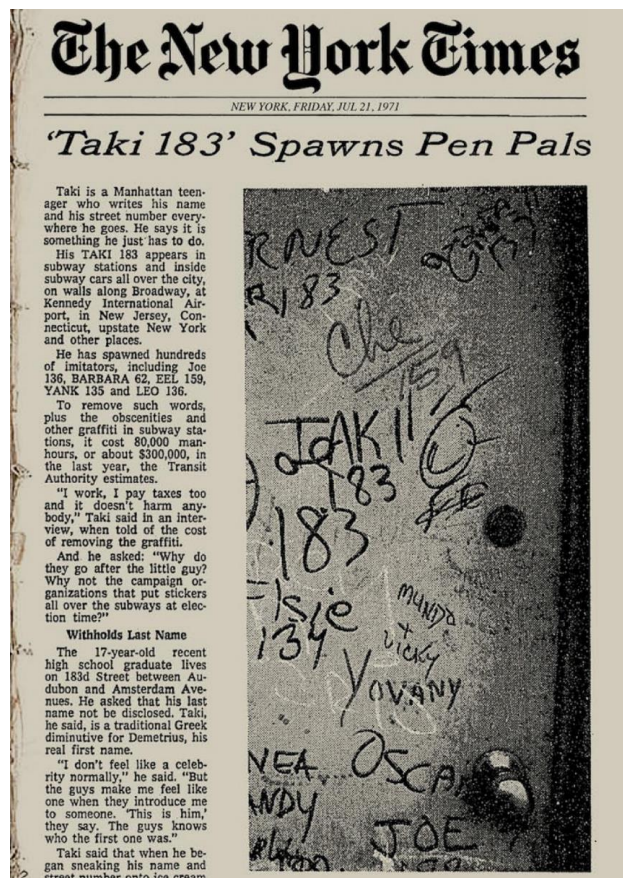


Figura 5 - Matéria do jornal The New York Times.
Fonte: site KUNSTENFESTIVALDESARTS.

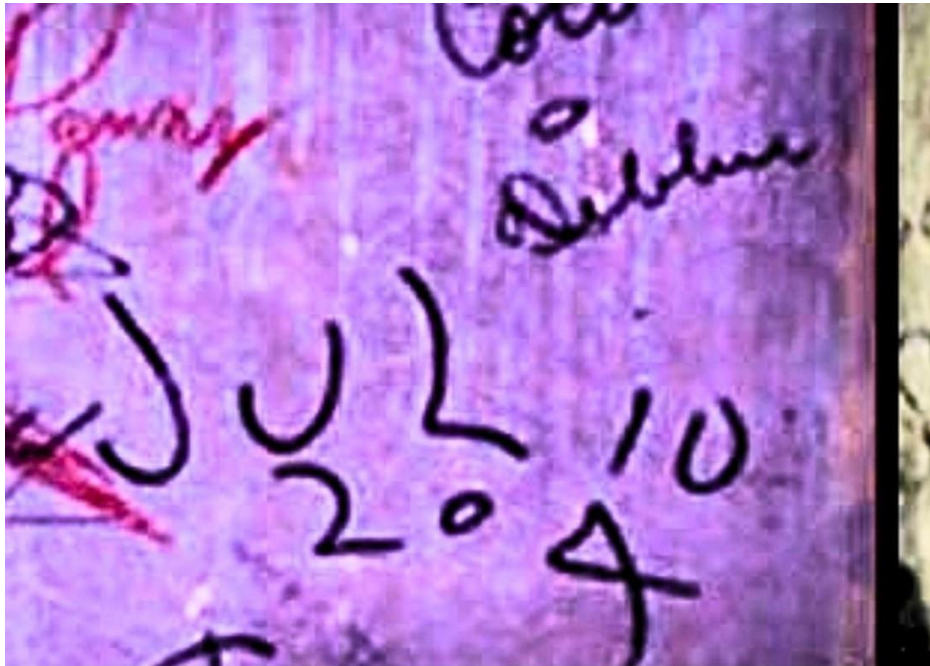


Figura 6 - Tag de Julio 204 em metrô de Nova York. Fonte: site Bboys.CL.

Através de nomes como Jean Michel Basquiat, Bleke Le Rat e Banksy, dentre outros, o grafite vem conquistando espaços em galerias de todo o mundo e deixando de ser visto como uma arte “marginal”. Costa (2007) critica essa tendência do grafite em se adaptar aos padrões do mercado da arte. Nas palavras do autor,

[...] o grafite entrou na moda. Tá na roupa, no carro, no tênis, na mídia-mundo. O grafite, enfim, foi se transformando em arte de galeria, perdendo a potência política e intervencionista que privilegiava a cidade como seu espaço de intervenção e discurso, colocando-o como resistência a um modelo de arte completamente sujeito aos mecanismos de controle de museus, galerias, bienais, publicidade (COSTA, 2007, p. 181).

Ainda que essa “institucionalização” do grafite faça parecer que o mesmo esteja passando por um processo de descaracterização daquilo que inicialmente era, ou seja, uma manifestação independente do mercado institucional da arte, essa difusão do grafite permite que mais pessoas possam apreciar e produzir esse tipo de arte. Não apenas isso, mas também possibilita sua utilização como ferramenta para o ensino de arte, como é o caso desta pesquisa. Vamos analisar algumas informações sobre como alguns desses artistas tiveram essa aproximação com o mercado da arte.

Jean Michel Basquiat (Figura 7) esteve desde cedo inserido no mercado de arte, e sua trajetória no grafite foi a ponte para esse mercado, além de ter vínculos de

amizade com Andy Warhol, grande nome da Pop Art. Segundo Teixeira (2014, p. 4),

Um exemplo de artista muito estudado é Jean-Michel Basquiat, cuja trajetória é muito semelhante à de Banksy, pois Basquiat iniciou sua vida artística no mundo do grafite nova-iorquino e, ainda muito jovem, alcançou grande sucesso quando inserido no mercado artístico. O artista era grande amigo de Andy Warhol, outro personagem de muitas biografias – já que foi um dos primeiros e grandes homens de negócio do mercado da arte – como a obra Andy Warhol: a comercialização da arte (1994), de Klaus Honnef.

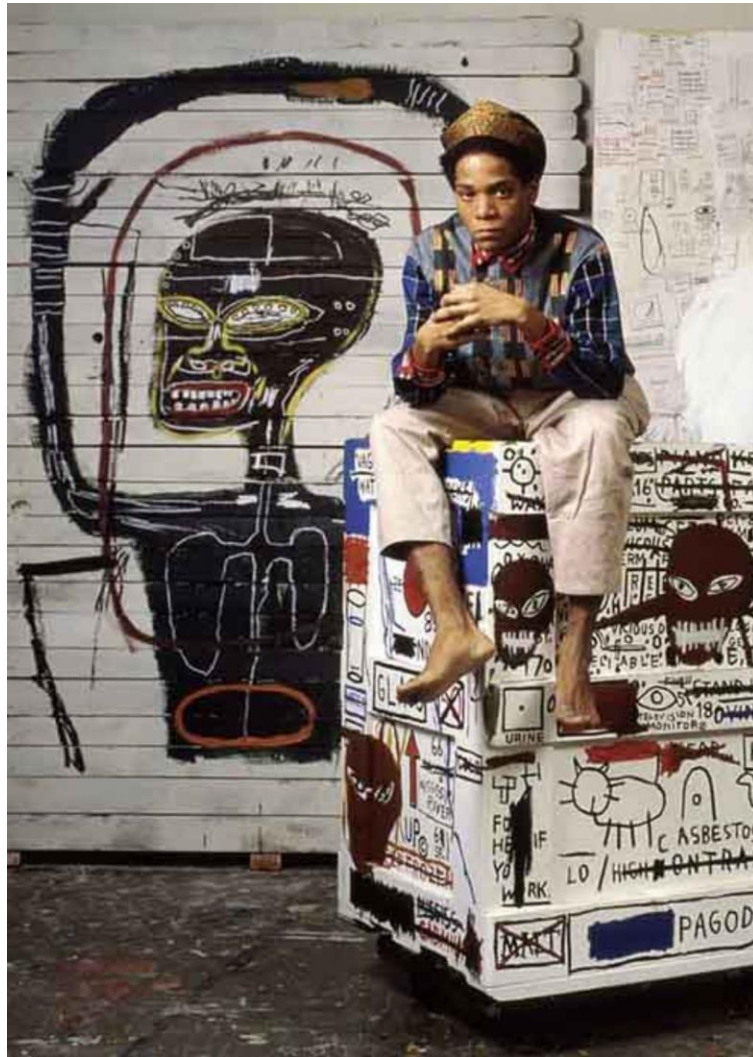


Figura 7 - Basquiat na exposição Documenta 7, em Kassel (1982). Fonte: site artref.

Bleke Le Rat (Figura 8), por sua vez, direcionou sua obra para a produção de stencils, uma técnica que consiste na utilização de moldes vazados, ou seja, perfurados em pontos específicos para permitir que a tinta atravesse para uma superfície e assim produzir uma imagem. Bleke Le Rat tem um estilo crítico e é considerado o precursor de Banksy, inclusive pelo próprio. Segundo Portelinha (2013, p. 93):

Xavier Prou batizou-se com o tag “Blek le Rat” e começou a criar stencils através da imagem de um rato que começou a espalhar pela cidade de Paris. À medida que o seu trabalho foi evoluindo, os simples stencils começaram a tornar-se mais complexos, criando imagens de anjos caídos, fazendo crítica social e desenhando imagens de si próprio. O Próprio “Banksy” afirmou, com humildade, que o seu antecessor é “Blek le Rat”, dizendo “Sempre que penso que pintei algo original, descubro que o ‘Blek Le Rat’ o fez também, mas vinte anos mais cedo...”.



Figura 8 - Blek Le Rat em frente a um de seus grafites em Paris. Fonte: site Street Art News.

A respeito da obra de Banksy (Figura 9), apesar de ser um artista anônimo e ter como característica de seus grafites um alto teor de crítica social, ele ganhou destaque no mercado de arte por meio de suas intervenções, o que levou seu trabalho às galerias de arte. Conforme Teixeira (2014, p. 30),

Apesar de clamar ser um outsider – utilizando o termo de Norbert Elias – a arte de Banksy foi completamente incorporada pelo comércio da arte em suas mais variadas instâncias. Desde paredes em que grafitou sendo retiradas para leilão até a comercialização de xícaras e ímãs de geladeira com grafite de sua autoria estampados.



Figura 9 - Grafite “Flower Thrower”, de Banksy (Belém, 2003). Fonte: site Guia das Artes.

Com relação ao grafite no Brasil, este inicialmente tinha uma função política, assim como acontecia nos Estados Unidos e países da Europa. Um dos principais nomes, se não o mais conhecido, sendo apontado como o precursor do grafite no Brasil, foi Alex Vallauri (Figura 10), que trazia uma visão sobre o cotidiano das cidades. Segundo Gitahy (2017, p. 34),

Nessa época, segunda metade dos anos 1970, surgem os graffiti de Alex Vallauri, Carlos Matuck, John Howard, Waldemar Zaidler e outros aqui não mencionados mas não menos importantes, pois foi pela primeira amostra de graffiteiros que o gosto por essa atividade aflorou. Levou um certo tempo para que esses artistas conseguissem uma produção de rua e seus respectivos registros fotográficos e, então, o graffiti de qualidade pudesse conquistar o espaço que tem conquistado e se tornado história.



Figura 10 - Alex Vallauri em frente a seu painel de grafite. Fonte: site Notthesamo.

Atualmente, o trabalho de nomes como os dos irmãos Gustavo e Otávio Pandolfo, mais conhecidos como Os Gêmeos (Figura 11), e também artistas urbanos como Kobra (Figura 12) e Speto (Figura 13), figura entre os mais renomados artistas do grafite, alcançando visibilidade internacional. Podemos perceber, então, uma rica cena do grafite em nosso país, e isso vem aumentando cada vez mais, inclusive por conta da facilidade de integração e comunicação entre as regiões do Brasil devido às mídias e redes sociais.



Figura 11 - Grafite “Arte Fora do Museu”, de Os Gêmeos (São Paulo, 2010). Fonte: vancouverbiennale.com.



Figura 12 - Grafite “Etnias – Somos Todos Um”, de Kobra (Noruega, 2017). Fonte: Folha de São Paulo.



Figura 13 - Speto grafitando. Fonte: site <http://www.speto.com.br/>.

No contexto do Estado do Ceará, temos uma rica cena do grafite sendo representada por grupos como o Acidum Project (Figura 14), formado pelo duo de artistas Robézio Marques e Terezadequinta. Temos também compondo essa cena do grafite no Ceará Narcélio Grud (figura 15), que lidera o Festival Concreto, evento responsável por importantes ações no cenário do grafite no estado do Ceará, entre outros artistas. Segundo Silva, Nunez e Silva (2028, 101),

O Festival Concreto, evento que ocorre em Fortaleza desde 2013, foi escolhido como objeto de análise pela sua relevância no contexto da arte urbana, justamente por tratar-se do primeiro evento internacional desse tipo de manifestação artística realizado na região Nordeste, que reúne artistas de diferentes países. Recorrendo a instalações e pinturas, o festival atua promovendo intervenções em vários bairros, marcando presença em muros e prédios da orla marítima, do centro e das periferias, num convite à ocupação e ressignificação da cidade.



Figura 14 - Grafite “Gaia-Mãe Terra”, do Acidum Project (Washington, 2016). Fonte: Diário do Nordeste.



Figura 15 - Grafite “Coração de Mãe Atômico”. Fonte: Facebook do Festival Concreto.

Diante dessa recente difusão do grafite no estilo mais voltado ao muralismo, uma vertente que tem suas origens no início do século XX com o mexicano Diego Rivera (Figura 16), vemos uma maior facilidade de acesso das pessoas ao grafite no nosso Estado, principalmente na capital, onde as ações se concentram mais. Isso faz com que o público em geral passe a enxergar o grafite como uma modalidade artística, diminuindo, ainda que pouco, a visão de que qualquer manifestação de grafite deveria ser tratada como mero vandalismo. Olhando por uma ótica estritamente visual, as pessoas têm visto nessa vertente mais voltada para o muralismo uma forma de também embelezar mais os espaços públicos.



Figura 16 - Fonte: Google Arts & Culture. Fonte: Google Arts & Culture.

Tudo isso tem levado a essa "institucionalização" do grafite que eu havia mencionado anteriormente. Isso também resulta em uma demanda por incluir o grafite na cultura pop de modo geral. Atualmente, vemos o grafite adentrando espaços de galeria, com exposições voltadas para esse estilo. Um exemplo é a exposição *Além das ruas: histórias do graffiti* (Figura 17), organizada pelo Itaú Cultural. Além disso, há eventos promovidos pelo poder público para incentivar ações nesse sentido, bem como espaço na mídia para que artistas do grafite falem sobre

sua própria prática artística e os conceitos que a permeiam.



Figura 17 - Exposição “Além das ruas: histórias do graffiti, do Itaú Cultural. Fonte: Site G1 – Guia São Paulo.

A despeito das discussões sobre o que pode ser classificado ou não como grafite, mesmo diante das muitas vertentes do grafite clássico, como as bombs, o throw up, o wild style, a pichação, stencil ou o próprio muralismo, vemos que este último tem se destacado bastante na atualidade com o público no geral. Como o trabalho não visa uma discussão sobre estética e filosofia da arte de maneira direta, me deterei apenas a esta exposição dos fatos citados. Interessa a esta pesquisa, dentre outras coisas, mostrar o quanto o grafite, independentemente do estilo, tem se tornado cada vez mais conhecido entre as pessoas na contemporaneidade, no sentido de reforçar a relevância dessa modalidade artística e sua potência enquanto ferramenta metodológica para o ensino de arte.

Tendo em vista que o grafite conquistou um espaço de destaque nas artes contemporâneas, vemos que há uma literatura cada vez mais rica sendo construída acerca dessa modalidade artística e suas contribuições para a arte, cultura e sociedade. É notável que estão surgindo muitas pesquisas acadêmicas sobre grafite, frequentemente apontando para seu potencial uso no campo educacional, seja por

meio de iniciativas aplicadas no formal ou em projetos sociais envolvendo arte e cultura, entre outros. Sobre isso, Honorato e Marinho (2009, p. 1-2) afirmam que:

A necessidade de estudar o grafite vem em consonância com a aplicação das novas formas preconizadas para a disciplina de Arte na escola conforme a Lei de Diretrizes e Bases 9394/96 que deve ser desenvolvido os aspectos culturais aliados a conteúdos presentes na realidade do educando. Também se encontra na possibilidade de análise das estruturas sociais vigentes de hoje até o seu aparecimento.

Além disso, vemos que o assunto vem sendo abordado em livros e materiais didáticos, além de figurar em questões de vestibulares, no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) (Figura 18) e em provas de concursos públicos.

TEXTO I



SPETO. **Grafite**. Museu Afro Brasil, 2009.
Disponível em: www.diariosp.com.br. Acesso em: 25 set. 2015.

TEXTO II

Speto

Paulo César Silva, mais conhecido como Speto, é um grafiteiro paulista envolvido com o *skate* e a música. O fortalecimento de sua arte ocorreu, em 1999, pela oportunidade de ver de perto as referências que trazia há tempos, ao passar por diversas cidades do Norte do Brasil em uma turnê com a banda O Rappa.

Revista Zupi, n. 19, 2010.

O grafite do artista paulista Speto, exposto no Museu Afro Brasil, revela elementos da cultura brasileira reconhecidos

A na influência da expressão abstrata.
B na representação de lendas nacionais.
C na inspiração das composições musicais.
D nos traços marcados pela xilogravura nordestina.
E nos usos característicos de grafismos dos *skates*.

Figura 18 - Questão do ENEM com sobre grafite.
Fonte: Site FTD Resolve.

O fato de o grafite fazer parte do cotidiano dos jovens torna-o um conteúdo que gera interesse e também é de fácil compreensão. Por se tratar de um tema concreto e acessível, os estudantes o compreendem com maior facilidade e interesse. Nesse ponto, consideramos importante abordar os estudos de Hernández (2005) sobre a cultura visual e a forma como ela influencia a visão de mundo dos indivíduos de um determinado contexto. Sobre isso, o autor afirma que

A cultura visual está ligada à criação de identidades e perspectivas sobre a realidade em que são produzidas e sobre as subjetividades que as observam. Isso constitui uma empresa que pode se alimentar da história cultural da Arte, mas ao mesmo tempo se abre para outras referências, relações e interpretações.

Considerando os conceitos apresentados acima, podemos concluir que o grafite poderá ser uma excelente ponte entre as referências que os sujeitos participantes têm em seu cotidiano e na cultura pop em geral, e o conhecimento da História da Arte. Isso porque possibilita unir o conteúdo do estudo da Arte à cultura visual que já faz parte do dia a dia desses indivíduos. Observando esses fatores, percebemos no grafite uma ferramenta didática muito potente para ser trabalhada nas aulas, podendo desenvolver através dele diversas práticas e metodologias para otimizar a aprendizagem dos alunos em artes visuais.

2.3 Como o grafite pode tornar as aulas de Arte mais atrativas?

Partindo do princípio de que a Arte não deve estar desvinculada da experiência, conceito este defendido por Dewey (2010) em seu livro *Arte como experiência*, penso ser necessária uma arte que faça sentido real para os indivíduos que estão em contato com ela. Para Dewey (2010, p. 69), esse distanciamento gera um “abismo entre a experiência comum e a experiência estética”, ou seja, o indivíduo não consegue achar um significado entre aquilo que está sendo apresentado pelo professor e a sua realidade prática, o que faz com que aquele conteúdo pareça monótono e até mesmo irrelevante para o aluno.

Longe de ser apenas um mero exercício de observação de uma obra de arte que, apesar de ter seu valor atemporal, muitas vezes está muito distante da realidade dos alunos, penso que usar o grafite para ensinar artes visuais será uma excelente ponte entre o contexto em que eles vivem e o conhecimento artístico já

estabelecido ao longo da história. É importante saber, no entanto, que o grafite não será aqui encarado apenas como um mote para estudar história da arte. Será, antes de tudo, o foco central do projeto, pois ao estudarmos grafite, estamos estudando arte. Todos os outros eventuais bons resultados serão apenas consequências disso.

É necessário entender também que a obra em si não precisa estar presa a alguma funcionalidade para que “faça sentido” ao estudante. Com efeito, a obra em si já tem o seu significado, e ele se encontra nela mesma através da experiência estética. Sobre isso, Panofsky (2017, p. 30) defende que:

Pode-se experimentar esteticamente todo objeto, seja ele natural ou feito pelo homem. É o que fazemos, para expressar isso da maneira mais simples, quando apenas o olhamos (ou o escutamos) sem relacioná-lo, intelectual ou emocionalmente, com nada fora do objeto mesmo.

Para o autor, a História da Arte deve ser observada através de uma visão humanística, pois a importância do objeto de estudo se dá não pelo que ele pode significar para a pesquisa, como é o caso das ciências da natureza, mas sim pelo seu valor intrínseco. Esse valor está no próprio objeto, que é carregado de significados por ser algo feito conscientemente e com intencionalidade por um ser humano. Esse é o foco de estudo das ciências humanas. Penso que esse aspecto deve ser considerado ao trabalhar aulas de arte, pois cada produção realizada pelos alunos trará em si mesma significado e valor. É importante que os educandos entendam essa característica inerente às obras que eles conceberem, além de compreenderem que elas estão situadas no tempo e espaço em relação a outras obras de diversos outros lugares e épocas. Isso fará com que eles se percebam como produtores de arte e também construtores desse conhecimento em arte. Além disso, as aulas de Arte são espaços onde os alunos podem expressar suas ideias, pensamentos e sentimentos de forma poética e reflexiva. Ao mesmo tempo, trabalham habilidades e seu potencial criativo com maior direcionamento e consciência crítica. Tais benefícios podem agregar muito para os indivíduos envolvidos e para o meio no qual estes estão inseridos.

Ao incluir os estudos de Panofsky sobre iconografia e iconologia em minha pesquisa, recebi da parte do meu orientador, o prof. Dr. Wendel Medeiros, a indicação para pesquisar sobre a obra do historiador Aby Warburg, mestre de Panofsky e criador da iconologia e iconografia. Isso ajudou na elaboração de um percurso metodológico para a utilização do grafite nas aulas de arte e, ao mesmo tempo, utilizar esse

conteúdo como uma potente ferramenta para o aprendizado de História da Arte por parte dos alunos.

Também é importante ressaltar o caráter do fazer artístico como canal pelo qual a expressão do indivíduo pode se manifestar. Isso permite que o indivíduo perceba esse ato como algo concreto e significativo para ele e, tornando-se um agente que entende seu lugar na história e é capaz de atuar como construtor dessa história. Para Rookmaker (2010, p. 52), a arte “[...] cria imagens significativas pelas quais são expressas coisas importantes e comuns” e

[...] dá forma a essas coisas não só intelectualmente, mas também de modo que elas sejam absorvidas emocionalmente, em sentido mais amplo. Emocional não quer dizer anti-intelectual. É mais que intelectual.” (ROOKMAKER, 2010. p. 52).

Afinal, como afirma Barbosa (2014, p. 20):

Apesar de ser um produto da fantasia e imaginação, a arte não está separada da economia, política e dos padrões sociais que operam na sociedade. Ideias, emoções, linguagens, diferem de tempos em tempos e de lugar para lugar, e não existe visão desinfluciada e isolada. Construimos a história a partir de cada obra de arte examinada pelas crianças, estabelecendo conexões e relações entre outras obras de arte e outras manifestações culturais.

Sendo então necessária essa inter-relação constante entre história da arte, leitura de imagens e fazer artístico para o ensino da arte, acredito que a história da arte deve ser acessível e ensinada de forma concreta, para que as referências que os alunos já trazem previamente possam dialogar com a cultura em um aspecto mais amplo. Dessa forma, o conhecimento sobre arte poderá ser melhor assimilado e fará sentido para o educando. Se isso for alcançado, muita coisa já terá sido feita. Através do grafite, é possível fazer essa ponte. Podemos traçar paralelos desde as pinturas em paredes de cavernas, passando pelos afrescos romanos até as pinturas em perspectiva nos tetos das igrejas barrocas. Isso para citar alguns poucos exemplos do que é possível fazer ao trabalhar grafite com os alunos. Essa relação entre o clássico e o contemporâneo será, com certeza, bastante possível se bem trabalhada. Como destaca Gitahy (2017): “Não falo de negação da arte estabelecida, assimilada, pois uma não invalida a outra. O fato é que o graffiti enquanto arte é parcialmente aceito, ainda hoje confundido com pichação e tratado como arte menor”. Sobre esse aspecto intrínseco ao grafite enquanto arte, Lazzarin (2007, p. 68) afirma que

O grafite, em sua origem, só ganha sentido na rua. Mas, aos poucos, a arte de rua deixa de ser marginal e ganha espaço nos museus, nas galerias e espaços culturais, em um processo de reconhecimento e legitimação que expõe uma identidade deslizando dos artistas da rua.

É possível relacionar qualquer conteúdo das artes visuais com o tema do grafite. Apesar de já estar sendo trabalhado nas aulas de Arte, percebo que ainda existem poucos estudos e pesquisas mais aprofundados sobre o tema. É importante lembrar que, por ser uma linguagem artística relativamente nova, ainda é pouco explorada nas aulas de arte, pois

[...] o ensino de Arte não dá conta das práticas artísticas contemporâneas exatamente porque assume o discurso da arte de museu. A barbárie da rua figura a complexidade da vida contemporânea, dos múltiplos modos de vida que se entrecrocaram e se superpõem a todo momento, e de manifestações artísticas que ultrapassam o modelo de arte oficial que a escola insiste em reproduzir (LAZZARIN, 2007. p. 68).

Destacamos que o grafite também tem potencial de incentivar a criatividade e a produção em diversos âmbitos, desde motivações estéticas, críticas, mercadológicas. Por que não?! Todas ao mesmo tempo e muitas outras. Podemos ver o grafite como uma plataforma de múltiplas possibilidades. Claro, meu foco é utilizá-lo para potencializar metodologias de ensino de Arte. No entanto, como estou concentrando as práticas em torno do grafite, também apresento essas possibilidades aos alunos durante o processo, e isso está presente nas metodologias das aulas.

3 METODOLOGIA

3.1 Da pesquisa em si

Esta é uma pesquisa em ensino de arte, utilizando de conceitos oriundos dos estudos de Iconografia e iconologia de Warburg (2015) em seu *Atlas Mnemosine*, além de uma proposta metodológica embasada na *Abordagem Triangular* de Barbosa (2014) e aliando-os à pesquisa de Hernández (2000) sobre a Cultura Visual. Nesse sentido, haverá momentos em que serão trabalhadas habilidades de interpretação de imagem associadas a uma contextualização histórica das mesmas, bem como momentos de práticas com produção artística de grafites autorais.

É importante ressaltar que este trabalho também se caracteriza como uma pesquisa qualitativa, que, segundo Minayo (1993, p. 247), “trabalha com valores, crenças, representações, hábitos, atitudes e opiniões”. Ainda segundo a autora, essa modalidade de pesquisa “adequa-se a aprofundar a complexidade de fenômenos, fatos e processos particulares e específicos de grupos mais ou menos delimitados em extensão e capazes de serem abrangidos intensamente” (Minayo, 1993, p. 247). Este modelo foi escolhido por ser o mais adequado para uma abordagem que englobe tanto aspectos de ordem subjetiva quanto os práticos e observáveis ao trabalhar com os alunos.

A princípio, é feita uma revisão bibliográfica de estudos e textos que abordem o ensino de Arte, bem como sobre o grafite enquanto manifestação artística. Isso caracterizará esta etapa da pesquisa como pesquisa bibliográfica. Sobre esta modalidade, Bocatto (2000, p. 266) aponta que:

A pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica.

Dito isto, é necessário também pensar em uma proposta para trabalhar esses conceitos em sala de aula. Atualmente, em nosso país, a abordagem metodológica conhecida e difundida no que diz respeito ao ensino de arte é a chamada *Proposta Triangular*, defendida por Barbosa em seu livro *A imagem no ensino de*

Arte. A proposta consiste em entender o ensino de arte em três aspectos distintos, mas interligados e complementares um do outro: a História da Arte, leitura de imagens e fazer artístico. Para Barbosa (2014, p. 36),

Um currículo que interligasse o fazer artístico, a história da arte e a análise da obra de arte estaria se organizando de maneira que a criança, suas necessidades, seus interesses e seu desenvolvimento estariam sendo respeitados e, ao mesmo tempo, estaria sendo respeitada a matéria a ser aprendida, seus valores, sua estrutura e sua contribuição específica para a cultura.

As aulas, com práticas direcionadas à produção artística e desenvolvimento de educação estética, aconteceram no horário das aulas da disciplina Artes e horários extraclasse, nos espaços da própria escola, como sala de aula, quadra, muros, entre outros. Durante todo o processo, foi fundamental proporcionar aos alunos o contato com imagens de obras de arte conhecidas através da História da Arte, a fim de aumentar seu repertório e fazer com que eles compreendam os processos históricos que nos trouxeram ao conhecimento de arte que temos hoje. Para abordar a questão histórica e contextualizar essas obras, os estudos de Gombrich (2013) em seu livro *A História da Arte* contribuíram significativamente com essa etapa da pesquisa, fornecendo o arcabouço teórico necessário para entender a história dessas obras e artistas de forma mais precisa.

Gombrich (2013) concebe a arte de maneira não elitizada e, apesar do seu estudo ser bastante erudito, defende que a arte deve estar o mais próxima possível e acessível ao público. Essa visão está alinhada com a proposta desta pesquisa, que busca aproximar os educandos desse conhecimento que, muitas vezes, parece distante ou inacessível, quando não aparenta estar relacionado com as questões mais urgentes de suas vidas. Sobre essa visão de uma arte mais próxima ao público, Gombrich (2013, p. 28) defende que

[...] o que chamamos de "obras de arte" não são fruto de alguma atividade misteriosa, mas objetos criados por seres humanos para outros seres humanos. Uma obra pode parecer muito distante quando pendurada na parede em sua moldura atrás de um vidro. Em nossos museus, muito apropriadamente, é proibido tocar os objetos expostos; originalmente, porém, as obras foram feitas para serem tocadas e manuseadas, como objetos de barganha, disputa e preocupação.

Nas aulas que aconteceram durante o projeto, inicialmente trabalhei com eles noções básicas de desenho e pintura, como luz e sombra, anatomia, perspectiva,

estudo das cores e composição imagética. Também busquei aliar a essas práticas o conhecimento que eles adquiriram nas aulas de leitura de imagem e História da Arte, de forma que pudessem realizar suas produções de forma consciente e se situar no tempo e espaço como agentes construtores da história e cultura artística. Oportunizar esse contato mais próximo entre os estudantes e o conhecimento artístico de maneira mais ampla gerou momentos de aprendizagem muito significativos para eles e permitiu ampliar sua visão de mundo e da realidade que os circunda. Para Gombrich (2013, p. 33),

Em se tratando de arte, o aprendizado é interminável. Há sempre novidades a descobrir. As grandes obras de arte parecem diferentes cada vez que nos postamos diante delas. Parecem ser tão inexauríveis e imprevisíveis quanto seres humanos de carne e osso. É um universo instigante em si mesmo, com suas próprias e estranhas leis, suas próprias aventuras.

O próximo passo é prepará-los para a construção de um mural de grafite coletivo. Além de tudo isso, proporcionei o contato com os materiais do grafite, o que sempre é um momento singular em cada turma. Quando eles finalmente aplicaram suas ideias aliadas às técnicas que aprenderam, as possibilidades se tornaram infinitas. Cada aluno tem um universo particular de referências visuais, e a autoexpressão foi respeitada e incentivada, porém, é claro, de forma orientada e consciente. Para orientar esses momentos de prática, além da já mencionada *Abordagem Triangular*, os conceitos oriundos do trabalho de Ostrower (2013), expostos no livro *Universos da Arte*, trouxeram grande contribuição para que as vivências e práticas fossem sempre conscientes e resultassem em uma compreensão profunda do processo. Ao falar da experiência educacional que ela direcionou e que resultou em seu livro, a autora afirma que

era indispensável que os exercícios a serem feitos na aula fossem compreendidos pelo grupo como atuações. Jamais deviam ser confundidos com atividades simuladas ou lúdicas, um fazer de contas ou jogos, ou talvez ainda com situações terapêuticas, de descarga de emoções (OSTROWER, 2013, p. 28-29).

Foi justamente esse caráter reflexivo e consciente que esteve presente nas aulas e atividades que ocorreram durante o projeto. Era importante que os alunos não apenas entendessem o processo, mas também percebessem que o mesmo foi significativo para suas vidas. Segundo Ostrower (2013, p. 29), esses momentos “teriam que ter, de início, uma caracterização de trabalho produtivo,

trabalho em conjunto, em que todos pudessem contribuir e sentir estar ganhando algo de importante para a vida”.

Ao final, os alunos produziram um grande mural de grafite para ficar exposto no ambiente da escola. Houve uma inauguração e entrega de certificado para os participantes do projeto. Também utilizei os registros fotográficos para exposição virtual no perfil do Instagram do projeto, bem como para a produção de um catálogo no formato digital em PDF e sua versão impressa.

Durante o percurso do projeto, apliquei ainda uma pesquisa direcionada aos alunos, com perguntas semiestruturadas pontuais para avaliar os resultados de forma qualitativa através do relato dos mesmos. Era importante que, durante todo o processo, os alunos conseguissem fazer a ligação entre as obras estudadas e as produções que estavam criando. Além disso, era necessário que percebessem um engrandecimento intelectual, pessoal e profissional em suas vidas e vissem as muitas possibilidades de transformação social e educacional que esse trabalho poderia proporcionar.

3.2 Apresentando o Atlas Mnemosine como forma de otimizar a prática do grafite e ao mesmo tempo trabalhar história da Arte e apreciação estética

O Atlas Mnemosine (ver figura 19) de Warburg consiste em uma série de imagens dispostas em pranchas organizadas de forma a traçar paralelos entre as narrativas visuais ao longo da História da Arte, lançando as bases do que atualmente entendemos como “estilo”. Segundo Warburg (2015, p. 346),

A Mnemosine, com seu alicerce de imagens (caracterizadas no Atlas por meio de reproduções), a princípio pretende ser apenas um inventário das pré-formações de inspiração antiga que verificadamente influenciaram a representação da vida em movimento na época do Renascimento, contribuindo assim para a formação do estilo.

Ainda segundo o autor,

O Atlas Mnemosine pretende, com seu material de imagens, ilustrar esse processo, que se poderia designar como uma tentativa de introjeção na alma dos valores expressivos pré-formados na representação da vida em movimento (WARBURG, 2015, p. 346).

afirma que

Com seus materiais visíveis, o atlas Mnemosyne pretende justamente ilustrar esse processo que poderia ser definido como a tentativa de incorporar interiormente valores expressivos que existiam antes da finalidade de representar a vida em movimento.

Com isso, podemos inferir que foi bastante viável a utilização do atlas para a criação de uma forma de apresentar imagens da História da Arte para os alunos. Isso ocorre porque, a partir da assimilação dos conceitos que permeiam as obras apresentadas e da formação da sua visualidade, eles puderam explorar esse conhecimento adquirido na produção de suas próprias imagens. Essas imagens podem ser entendidas como potentes vetores do pensamento e cultura de muitos povos ao longo dos tempos. Ainda segundo Warburg (2015, p. 349):

Para todo artista que pretenda impor sua particularidade, a crise decisiva é a obrigação de se haver com o mundo de formas dos valores expressivos pré-formados — quer provenham do passado, quer do presente. A intuição de que esse processo possui um significado excepcionalmente amplo e até aqui ignorado para a formação do estilo do Renascimento europeu foi o que conduziu ao presente ensaio sobre Mnemosine.

Pensando dessa forma, seria possível que essas obras que atravessaram a História fossem capazes de contribuir para enriquecer o repertório visual dos alunos. Isso também confirma o poder que esses códigos visuais têm de se manter preservados na mente das pessoas através de muitas gerações e continuar se perpetuando. Nesse ponto, chegamos ao conceito da “sobrevivência das imagens”, que, segundo Warburg (2015), explica como as imagens têm passado de geração em geração através da história. A ideia de sobrevivência vem do que Warburg chamou de *Nachleben* (pós-vida). Na apresentação do livro *Histórias de fantasma para gente grande*, Leopoldo Waizbort (2015, p. 13) escreve que as forças que atuam na construção das imagens

São então, por assim dizer, pontos de passagem ou parada (cristalizações, formas): de forças que vêm do passado e prosseguem, na superfície e/ou no subsolo, consciente e/ou inconscientemente, para além de sua cristalização, para além desse objeto de que estamos falando (eis aí a *Nachleben*).

Seria então um conceito pelo qual as imagens teriam uma “vida própria”, e que elas poderiam transcender as eras e influenciar a mente das pessoas e sociedades de épocas posteriores. Essas imagens seriam revisitadas e trazidas à tona

através de novas produções que contêm conceitos ou referências visuais oriundas dessas obras do passado. Didi-Huberman (2002, p. 24) desenvolve essa ideia da sobrevivência quando escreve:

Não haveria um tempo para os fantasmas, uma reaparição das imagens, uma "sobrevivência" [Nachleben] que não estivesse submetida ao modelo de transmissão pressuposto pela "imitação" [Nachahmung] das obras antigas por obras mais recentes? Não haveria um tempo para a memória das imagens, um obscuro jogo entre o recalcado e seu eterno retorno que não fosse o proposto por essa história da arte, por essa narrativa?

Posteriormente, o autor ainda postula que “É bem esse o sentido da palavra Nachleben, esse termo do ‘pós-viver’: um ser do passado que não para de sobreviver” (Didi-Huberman, 2002, p. 29). Ele reforça ainda mais essa característica das imagens sobreviventes através de marcas que persistem ao longo dos tempos:

É igualmente característico que essa sobrevivência das formas seja expressa em termos de uma chancela. Dizer que o presente traz a marca de múltiplos passados é falar, antes de mais nada, da indestrutibilidade de uma marca do tempo ou dos tempos nas próprias formas de nossa vida atual (DIDI-HUBERMAN, 2002. p. 47).

Corrobora para esse conceito o fato de que, até mesmo nos dias atuais, vemos o quanto essas “marcas” estão presentes na produção imagética contemporânea. É possível observar referências trazidas da história da arte não apenas nas produções de artistas contemporâneos, mas também em filmes, histórias em quadrinhos, mangás, jogos eletrônicos, etc. Um exemplo disso é o mangá *Berserk*, do mangaká Kentaro Miura, como mostra a imagem abaixo (Figura 20) em que vemos uma referência direta ao artista Holandês Hieronymus Bosch, pertencente ao Renascimento Nórdico.



Figura 20 - Detalhe de "O Jardim das Delícias", de Hieronymus Bosch (acima) e abaixo detalhe de um quadro do mangá "Berserk", de Kentaro Miura. Fonte: Google imagens.

Outro exemplo que podemos citar está presente no jogo *Resident Evil 4*, desenvolvido pela empresa Capcom, uma desenvolvedora e publicadora de jogos eletrônicos situada em Osaka, no Japão. Em muitas fases do jogo, podemos ver cenários que mostram obras de arte de diversos períodos, de artistas como Boticelli, Artemisia Gentileschi e do Renascentista Rafael Sanzio (Figura 21), entre outros, como podemos ver a seguir:

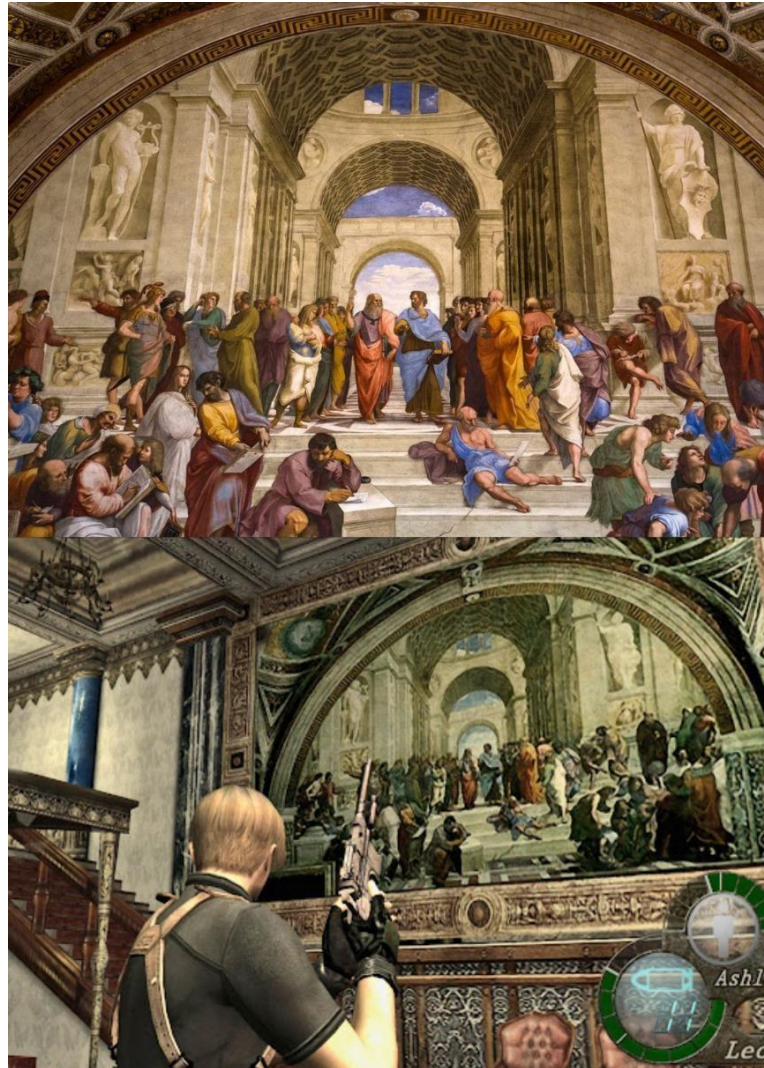


Figura 21 - Detalhe da obra “Escola de Atenas”, de Rafael Sanzio (acima), e abaixo detalhe de um cenário do jogo Resident Evil, em que a obra citada aparece. Fonte: site Outer Space.

É evidente também essa influência em obras de artistas como Vik Muniz, um artista brasileiro que explorou processos de pintura utilizando materiais não convencionais. Ele criou texturas e cores através da justaposição de elementos diversos, resultando em composições que desafiam os limites entre pintura, fotografia, colagem e outras técnicas. Muniz é considerado um dos artistas mais proeminentes dos dias atuais. Seu documentário intitulado Lixo extraordinário retrata a produção de uma série de imagens utilizando lixo, intitulada Pinturas do lixo. Os modelos das fotos são catadores de lixo da região de Jardim Gramacho, no Rio de Janeiro, onde até 2012 funcionava o maior lixão da América Latina. Uma dessas

imagens é Marat-Sebastião (Figura 22), que, como o nome já diz, inspira-se na obra A morte de Marat, de Jacques Louis David, um artista do período Neoclássico.

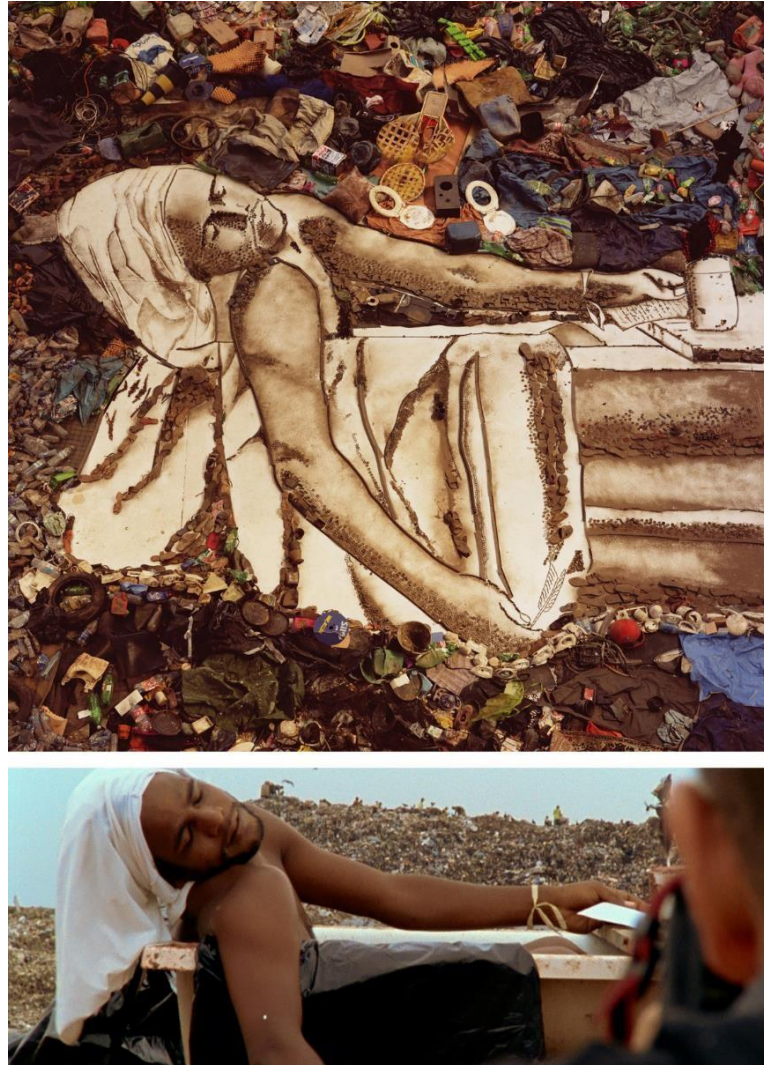


Figura 22 - “Marat-Sebastião”, obra de Vik Muniz. Fonte: Site Pinterest.

Se enumerássemos todas as referências a obras de arte do passado presentes tanto na arte contemporânea quanto em produções da cultura pop atual, certamente lidaríamos com um material demasiadamente extenso. No entanto, já temos, com estes exemplos concretos, a demonstração de como essas imagens atravessaram as eras e chegaram aos dias atuais, influenciando a cultura e a formação estética dos indivíduos que pertencem à mesma. Eis o motivo pelo qual valer-se desse conceito de imagem sobrevivente é fundamental para esta pesquisa.

3.3 Plano de aplicação dos conceitos e habilidades aprendidos na produção de painéis com releituras de obras vistas no atlas mnemosine

Uma vez definidos os princípios norteadores das práticas a serem desenvolvidas, o próximo passo foi dedicar-se à execução dessas práticas. Para isso, nos baseamos na proposta de Warburg e seu Atlas Mnemosine para a elaboração de uma série de imagens em grafite, tendo como referência artística e visual obras de um determinado período da história da Arte. Nesse sentido, utilizamos obras do Renascimento (Figura 23), pois assim faríamos um recorte histórico que possibilitasse não apenas traçar uma lógica de pensamento visual, mas também explorar os conceitos estéticos que permeiam esse período da arte.



Figura 23 - Atlas Mnemosine com tema "Renascimento". Fonte: elaborado pelo autor.

Como mostrado acima, as obras escolhidas para compor nosso atlas foram: *Dama com Arminho* (Leonardo da Vinci), *Pietá* (Michelângelo Buonarroti), *Escola de Atenas* (Rafael Sanzio), *Melancolia I* (Albrecht Dürer), *O nascimento de Venus* (Sandro Botticelli), *O Misanthropo* (Pieter Bruegel, o Velho), *A morte do Avaro* (Hieronymus Bosch), *Madalena arrependida* (Donatello) e *Retrato de Henrique VIII* (Hans Holbein, o Jovem). A partir dessa seleção de imagens, os alunos, divididos em 9 equipes de 2 a 3 pessoas, receberam por sorteio uma obra por equipe e iniciaram um trabalho no sentido de se apropriar dos conceitos presentes nessas obras por meio de uma análise detalhada. Também realizaram um estudo sobre o contexto histórico das obras que receberam, a fim de compreender os aspectos técnicos da mesma. Por fim, pensaram em formas de como fazer releituras dessas obras, visando como produto final a produção de um grafite baseado nessas releituras. É importante ressaltar que nesse processo contemplamos todas as etapas da Abordagem Triangular. Para uma melhor compreensão do percurso metodológico desenvolvido nessa etapa do projeto junto aos alunos, esbocei uma sequência cronológica organizada de acordo com a ordem das aulas que se seguiram. A aplicação desses conteúdos de forma prática ocorreu no segundo semestre do ano de 2023:

MÊS:	AULA:	CONTEÚDOS / AÇÕES:
Agosto	Aula 1	Apresentação do Atlas Mnemosine e formação das equipes
	Aula 2	Pesquisa iconográfica feita pelos alunos das obras que cada equipe recebeu
Setembro	Aula 3	Produção de projetos de releituras das obras baseadas no Atlas Mnemosine
	Aula 4	Apresentação dos projetos de cada equipe
	Aula 5	Materiais e técnica do grafite
	Aula 6	Esboço dos projetos desenvolvidos e início da pintura no muro
Outubro	Aula 7	Continuação da pintura
	Aula 8	Finalização da pintura
	Aula 9	Inauguração do mural e entrega dos certificados aos alunos

Todas as ações listadas ocorreram durante o Projeto Laboratório de Arte, que venho desenvolvendo na escola onde atuo como professor da disciplina Arte. Antes do início, realizamos uma convocatória (Figura 24) para inscrições e selecionamos 30 alunos para participarem do projeto.



Figura 24 - Cartaz convocando os alunos para se inscrever no projeto. Fonte: elaborado pelo autor.

Paralelamente às ações que ocorreram durante as aulas, os alunos responderam dois formulários com questões semiestruturadas para avaliar os impactos que o projeto trouxe para os participante. O primeiro formulário (Figura 25) foi aplicado antes do início da execução do projeto, e o segundo formulário foi aplicado ao final. As pergunta variam entre questões objetivas e outras de caráter dissertativo, permitindo avaliar os impactos de forma qualitativa por meio dos relatos

peçoais dos educandos.

The image shows a digital survey form with a yellow background. At the top, there are three tabs: 'Perguntas' (selected), 'Respostas', and 'Definições'. The form contains three questions, each with radio button options and a text area for justification.

Question 1: "1. Qual o seu nível de interesse pela disciplina Arte?*" with options: Baixo, Médio, Alto. Justification: "Justifique a opção escolhida.*" with a text area labeled "Texto de resposta longa".

Question 2: "2. Como você classificaria sua experiência com a disciplina Arte na ensino fundamental?*" with options: Boa, Ruim, Médiana. Justification: "Justifique a opção escolhida.*" with a text area labeled "Texto de resposta longa".

Question 3: "3. Você considera a disciplina Arte importante para seu crescimento intelectual e profissional?*" with options: Sim, Não, Mais ou menos. Justification: "Justifique a opção escolhida.*" with a text area labeled "Texto de resposta longa".

On the right side of the form, there is a vertical toolbar with icons for back, forward, search, and other navigation functions.

Figura 25 - Primeiro formulário aplicado com os alunos do projeto. Fonte: elaborado pelo autor.

Além das ações desenvolvidas, os registros visuais feitos pelos alunos foram documentados em fotos e vídeos durante o projeto, com autorização prévia dos responsáveis pelos alunos. Esses registros também foram postados no Instagram do projeto: @laboratoriod3arte (Figura 26). O perfil foi criado com o objetivo de divulgar as atividades do projeto de arte na EEEP Joaquim Nogueira, que venho desenvolvendo.

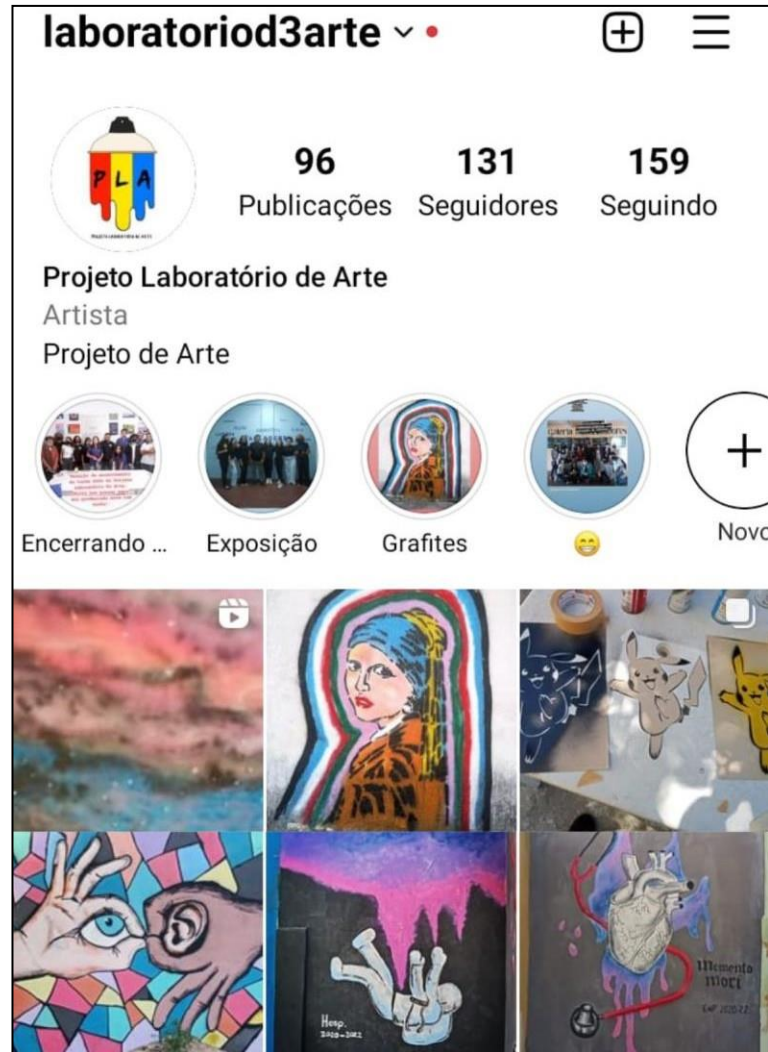


Figura 26 - Instagram do Projeto Laboratório de Arte. Fonte: elaborado pelo autor.

Com o início das práticas, obtive registros das ações, dados gerados pelos formulários e relatos dos alunos, a fim de avaliar os impactos resultantes da aplicação deste projeto. É importante destacar que, para fazer os registros fotográficos dos alunos, solicitei autorização por escrito deles e de seus pais ou responsáveis, por meio de um TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice A) e de um termo de autorização de uso de imagem e voz (Apêndice B). Esses procedimentos são necessários para respeitar o direito de escolha dos participantes em ter ou não seus registros imagéticos publicados.

4 APLICAÇÃO DA PRÁTICA E RESULTADOS

4.1 Trabalhando os conceitos iniciais acerca do Atlas Mnemosine e como eles iriam influenciar a produção do grafite

Como mencionado anteriormente, as práticas que culminariam na produção do grafite foram realizadas com base no conceito proposto pelo Atlas Mnemosine de Aby Warburg. Para tanto, foi necessário apresentá-lo aos alunos colaboradores, o que ocorreu no início do segundo semestre letivo de 2023, durante os encontros do Projeto Laboratório de Arte (Figura 27).



Figura 27 - Aula inicial sobre o Atlas Mnemosine de Aby Warburg. Fonte: elaborado pelo autor.

Após fazer uma breve explanação sobre quem foi Aby Warburg, expliquei o seu trabalho com o Atlas Mnemosine e a ideia da “sobrevivência das imagens” (vide Figura 28). O objetivo era mostrar aos participantes do projeto como essas imagens atravessaram as eras e se perpetuaram na cultura e na mente das pessoas.



Figura 28 - Explicando o conceito de Nachleben. Fonte: elaborado pelo autor.

Uma vez que isso foi feito, procurei mostrar aos alunos a possibilidade de que eles utilizassem suas referências prévias para, a partir delas, desenvolver diálogos com as obras conhecidas ao longo da História e gerar novas imagens. A turma era composta por 25 alunos, dos quais 13 haviam tido a disciplina Arte e 12 ainda não haviam tido contato com a disciplina de forma regular. Isso ocorre porque nas EEEPs a disciplina Arte só é ofertada em um dos anos do Ensino Médio, portanto algumas turmas a têm no 1º ano e outras no 2º ano. Como alguns alunos eram de turmas que só a teriam no segundo ano, eles ainda não haviam tido esse contato. Isso é um dado importante, pois implica que tais estudantes ainda não conheciam muita coisa a respeito da História da Arte, a não ser o que foi apresentado no projeto, o que, diga-se de passagem, não poderia ser muito, devido ao tempo ser limitado.

Coforme já foi dito, as obras que serviriam de referência seriam todas do período do Renascimento, pois dessa forma faríamos um recorte que possibilitaria trabalhar com um estilo específico. Além disso, permitiria que houvesse essa ponte entre o clássico e o contemporâneo, o que casaria bem a proposta da sobrevivência das imagens warburgiana. Apresentei as obras em formato de prancha, organizadas em um slide, e propus que eles se dividissem em equipes de 3 a 4 pessoas. Inicialmente, seriam 9 obras, mas apenas 8 equipes se formaram, então optamos por excluir a obra Retrato de Henrique VIII, de Hans Holbein, e fizemos o sorteio de qual obra ficaria para cada equipe. Feito o sorteio, propus que, em equipe, pesquisassem a respeito de suas respectivas obras. Além de analisar sua mensagem, era necessário entender os conceitos presentes nelas, aprender sobre seu contexto histórico e as motivações do artista.

Apesar do fato de que quase metade da turma ainda não tinha a disciplina Arte, todos se empenharam bastante no sentido de pesquisar acerca das obras que tinham recebido. Os alunos que tinham Arte já possuíam um conhecimento prévio, o que tornou essa tarefa mais fácil, mas os que ainda não tinham a disciplina precisaram de maior orientação da minha parte, bem como puderam contar com a ajuda dos colegas, o que gerou um ambiente de aprendizado e cooperação muito acolhedor e produtivo.

À medida que eles iam pesquisando, foram surgindo ideias de como abordar as obras renascentistas fazendo mesclagens com as referências que eles já traziam da cultura pop e do seu próprio repertório visual. Além dos conceitos oriundos da obra warburgiana, é possível ver o quanto este trabalho se relaciona com a Cultura Visual de Hernández (2000), no sentido de valorizar as referências imagéticas e conceituais que os sujeitos envolvidos na pesquisa já traziam. Sobre isso, Hernández (2000, p. 136) afirma que

de uma perspectiva educativa, os objetos da cultura visual que maior presença têm entre os meninos, as meninas e os adolescentes são os que recobrem as paredes dos quartos, as imagens das pastas da escola, as revistas que lêem, os programas de televisão a que assistem, as apresentações dos grupos musicais, os jogos de computador, suas imagens na Internet, a roupa, seus ícones populares, etc.

Ao se apropriarem dos conceitos e visualidades presentes nas composições imagéticas das obras pesquisadas, os alunos perceberam que cada detalhe trazia consigo significados. Esses significados poderiam estar presentes nas

expressões faciais e corporais, nas cores, poses, ambientação, e outros elementos. Esse processo permitiu que os participantes da experiência mergulhassem mais profundamente no universo que envolvia aquelas obras de arte. Longe de ser um mero exercício de absorção passiva das referências da História da Arte, essa prática envolveu um diálogo entre essas obras e o conhecimento prévio dos alunos. Nesse processo, eles se constituíram como agentes e produtores de arte, situando-se no tempo e espaço e estreitando a distância temporal e geográfica entre eles e os artistas estudados. Nesse sentido, Hernández (2000, p. 136) aponta que

diante da cultura visual, não há receptores nem leitores, mas construtores e intérpretes na medida em que a apropriação não é passiva nem dependente, mas interativa e de acordo com as experiências que cada indivíduo tenha experimentado fora da escola.

Além disso, enfatiza que

Prestar atenção à compreensão da cultura visual implica aproximar-se de todas as imagens (sem os limites demarcados pelos critérios de um gosto mais ou menos oficializado) e estudar a capacidade de todas as culturas para produzi-las no passado e no presente com a finalidade de conhecer seus significados e como afetam nossas "visões" sobre nós mesmos e sobre o universo visual em que estamos imersos (HERNÁNDEZ, 2000, p. 51).

À medida que se tornavam mais familiarizados com a mensagem transmitida por cada obra, a distância temporal que parecia separá-las dos alunos diminuía. Isso os levou a situar melhor essas obras no tempo e no espaço, aproximando-se delas. Conseqüentemente, começaram a traçar paralelos entre as obras de arte renascentistas e produções contemporâneas do cinema, histórias em quadrinhos, animes e outros meios. Um exemplo disso é a releitura que o aluno Carlos fez da obra *Pietà*, de Michelângelo, mesclando a célebre escultura com uma icônica cena do anime *One Piece* (Figura 29). Na cena, o personagem principal, Luffy, segura seu irmão Ace, morto em seus braços, chorando copiosamente em lamento por sua morte. Para criar uma representação mais semelhante a *Pietà*, o aluno posicionou os personagens da mesma forma que Maria e Jesus, substituindo a expressão de desespero de Luffy por um olhar mais taciturno e melancólico. Ficamos muito empolgados com a ideia e a forma como o aluno visualmente representou o projeto, e mal podíamos esperar para executar seu trabalho no mural.

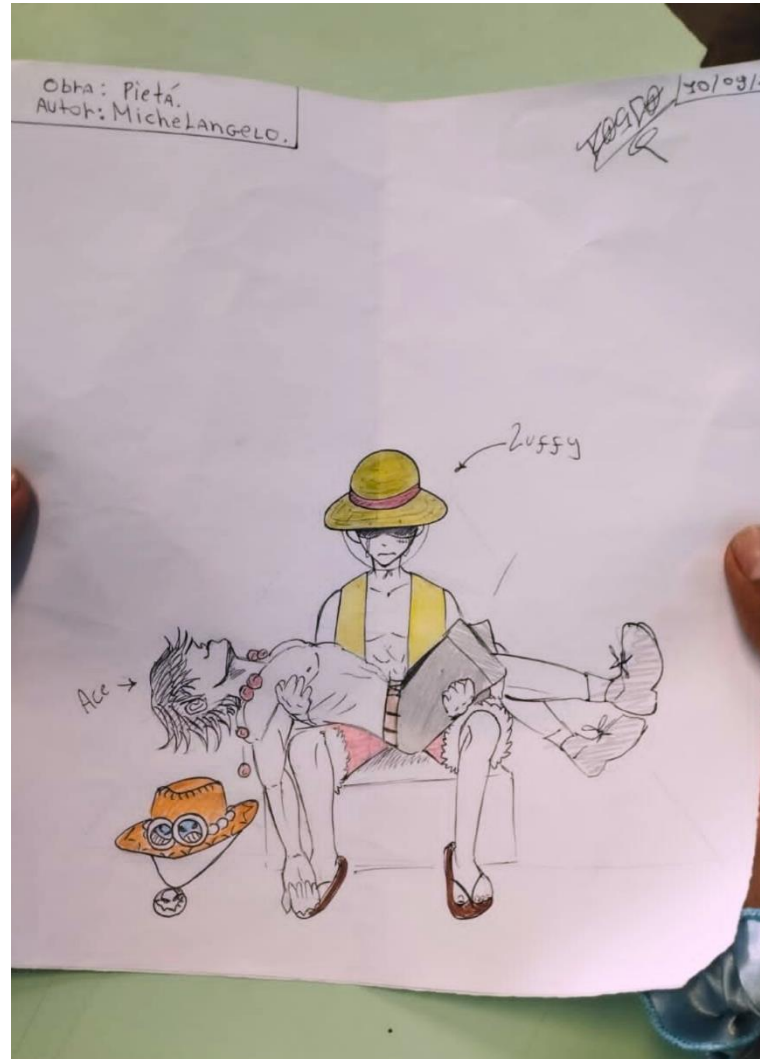


Figura 29 - Esboço do projeto pra a releitura da Pietà, inspirado no anime One Piece. Fonte: elaborado pelo autor.

A aluna Eduarda chamou bastante atenção com seu projeto, que consistiu na representação da escultura *Madalena Arrependida*, de Donatello (ver figura 30), fazendo uma conexão com a personagem Emily, do filme *A Noiva Cadáver*, uma animação em stop motion dirigida por Tim Burton. A ideia surgiu quando Eduarda, ao analisar as feições sofridas e cadavéricas da Madalena de Donatello, associou-as ao rosto pálido e cadavérico de Emily, criando uma alusão também ao caráter sombrio presente na animação. O trabalho dela trouxe uma interessante intertextualidade entre a escultura renascentista e a cultura pop contemporânea.



Figura 30 - Fonte: elaborado pelo autor. Fonte: elaborado pelo autor.

A aluna Lara realizou uma releitura da obra *Melencolia I*, de Dürer, incorporando vários personagens de animes conhecidos pelos alunos (Figura 31). O anjo central da obra foi representado pelo personagem Ace, do anime e mangá *One Piece*, enquanto o anjo menor foi retratado como Rengoku, do anime *Demon Slayer*. No canto superior esquerdo, o morcego que segura a faixa com o nome “Melencolia I” foi substituído pelo personagem Polnareff, de *JoJo’s Bizarre Adventure*. Além disso, o cachorro deitado no chão foi transformado no cão Iggy, da mesma franquia. O conceito por trás dessa releitura está relacionado ao fato de que todos esses personagens morreram em suas respectivas histórias, conferindo um tom melancólico à obra. No quadrado mágico de Dürer, que aparece no canto superior direito, a combinação de números cuja soma sempre resulta em 34 foi substituída por uma sequência de números que representa o número do episódio em que cada

personagem aparece na obra.



Figura 31 - Releitura da obra "Melencolia", fazendo referência.
Fonte: elaborado pelo autor.

Nem todos os projetos ficaram prontos na primeira tentativa, pois muitos precisaram ser refeitos ou trocar de ideia durante a produção. Os alunos continuamente pensavam em novas e diferentes formas de representação visual. Era evidente o entusiasmo deles ao longo do processo, quando se reuniam em grupos para criar os esboços (vide figura 32). Essa colaboração fortaleceu ainda mais a interação entre eles com os colegas.



Figura 32 - Equipe reunida para a elaboração do projeto do grafite. Fonte: elaborado pelo autor.

Esse ambiente relacional se tornou muito propício ao aprendizado, pois eles estavam realizando uma pesquisa que, embora direcionada, permitia que trabalhassem com autonomia e pudessem exercer seu potencial criativo. A respeito dessa característica interacional como ponto de favorecimento da cultura visual, Hernández (2000, p. 54) pontua:

Essa elaboração da realidade não é meramente individual. As inserções do indivíduo em diversas categorias sociais e culturais e sua inserção a distintos grupos (de idade, de bagagens de formação, profissionais, etc.) constituem fontes de determinação que incidem com força na elaboração individual da realidade social e geram visões "compartilhadas" de tal realidade e interpretações similares dos acontecimentos. Esse é o primeiro passo para situar a concepção da cultura visual.

Os alunos envolvidos na pesquisa demonstram muito interesse na atividade, mesmo com os encontros limitados a 50 minutos. Eles continuavam

discutindo suas ideias e expressando ansiedade para ver o resultado exposto no mural, até mesmo fora do ambiente escolar. Para facilitar a comunicação entre os participantes do projeto, criamos um grupo no WhatsApp.

Enquanto os alunos desenvolviam os projetos iniciais para suas respectivas pinturas, começamos a aprender sobre a técnica de grafite por meio de exercícios com spray no muro (Figura 33). Isso permitiu que eles se familiarizassem com esse tipo de material, entendendo seu funcionamento, componentes e as melhores formas de manuseio. Além disso, exploramos as particularidades do processo de pintura em uma parede.



Figura 33 - Aluna aprendendo a manusear a tinta spray. Fonte: elaborado pelo autor.

O próximo passo consistiu em preparar as tintas látex para serem usadas nas pinturas. Utilizamos a tinta branca e adicionamos corantes de diversas

tonalidades, preparando porções e armazenando-as em recipientes designados para esse fim (Figura 34). Esse momento foi interativo e divertido para os alunos, que aprenderam bastante sobre as tintas e a mistura de cores. Vale ressaltar que todos os materiais utilizados no grafite foram custeados pela escola, mediante apresentação prévia do projeto e dos itens necessários para a realização da prática.



Figura 34 - Momento de preparação das tintas para o grafite. Fonte: elaborado pelo autor.

Os momentos práticos não apenas proporcionaram aprendizado em técnicas e conceitos de grafite, mas também fortaleceram a união e interação entre os integrantes do projeto. Esses breves momentos indicaram que os vínculos de amizade estavam se fortalecendo. Acredito que o projeto tem grande potencial para facilitar a interação e promover relações sociais positivas no ambiente escolar.

4.2 Produção dos painéis do mural de grafite com tema do Renascimento aliado à cultura pop e análise dos resultados obtidos

Uma vez que todos os materiais foram preparados e os esboços finalizados, iniciamos o processo de produção dos grafites nos muros. Essa etapa do

processo foi bastante instigante para todos os envolvidos, que estavam muito empolgados. Mesmo achando a experiência desafiadora, eles se lançaram de cabeça na produção. Inicialmente, dividimos o muro designado para os grafites em 9 partes iguais, alocando cada equipe em seu respectivo espaço. Então, eles começaram fazendo os esboços com giz de cera (Figura 35), usando como referência os projetos que já haviam feito em sala de aula. O fato da parede ser um suporte cuja característica é ser bem maior que o papel ou a tela por vezes pode deixar os alunos intimidados. No entanto, em nenhum momento percebi essa reação por parte deles. O que sempre demonstravam era animação por estarem aprendendo uma nova técnica e experimentando materiais diferentes. Além disso, eu também via neles um forte desejo de ver seus trabalhos concluídos e expostos no mural.



Figura 35 - Alunos esboçando os grafites no mural. Fonte: elaborado pelo autor.

O fato da área de pintura ser em uma escala maior que o habitual também proporcionou que os sujeitos envolvidos pudessem experienciar a pintura de uma forma mais gestual. Essa maneira de pintar exigia que eles movimentassem todo o corpo, em um processo cuja expressividade, em muitos momentos, chegava a ser performática. Por exemplo, houve um momento em que a aluna Helena usou o

próprio corpo como um molde, servindo de base para que sua colega Ágata esboçasse um dos personagens do seu grafite, baseado na obra *O Misanthropo* (Figura 36). Além disso, essa experiência foi bastante relacional, pois instantes como esse eram marcados por muita descontração e conversas agradáveis. Eles discutiam tanto decisões acerca dos próximos passos da produção do grafite quanto aspectos mais pessoais, o que fortaleceu os vínculos de amizade da turma.



Figura 36 - Aluna Helena usando o próprio corpo como molde.
Fonte: elaborado pelo autor.

As etapas que se seguiram foram marcadas por um intenso trabalho de pintura que se estendeu por muitos dias. O tempo do projeto era curto, então tínhamos que avançar gradualmente. Além disso, o fato do muro estar em uma área externa inviabilizou que as práticas ocorressem no horário habitual do projeto, que ocorria ao meio-dia. Por conta disso, nos reuníamos em horários alternativos,

contando com o apoio da gestão e de colegas professores para liberar os alunos do projeto, com a garantia de que isso não afetaria o desempenho deles nas demais disciplinas. Após fazer os esboços, partimos para a aplicação da cor base. Para isso, utilizamos as tintas que já havíamos preparado (Figura 37). Era necessário trazer os materiais da sala de arte até o local onde o muro ficava, o que tornava o tempo ainda mais escasso. Durante todo o processo, eu apenas orientava e dava exemplos, além de demonstrar as melhores formas de usar os materiais. No entanto, eram os alunos que produziam os grafites desde os esboços iniciais até a finalização, garantindo que a autoria fosse completamente deles. Coordenar vários grupos de alunos pintando simultaneamente era trabalhoso, então escolhi monitores dentre aqueles que estavam dominando a técnica e os conceitos rapidamente para ajudar os grupos em suas dificuldades. Essa estratégia contribuiu significativamente para que os trabalhos ocorressem de forma ágil e eficiente, além de proporcionar aos monitores a experiência da liderança e o desenvolvimento de mais autonomia e responsabilidade.



Figura 37 - Aplicação da cor base nos painéis. Fonte: elaborado pelo autor.

Além dos desafios que a atividade em si naturalmente demandava, as questões estruturais do próprio local também influenciavam. Por ser um espaço

ocioso na escola, havia sobras de material de construção, como pedras e areia encostadas em algumas partes da parede (Figura 38), sendo necessário afastá-las com uma pá para poder continuar os trabalhos. Em outros pontos, foi necessário fazer reparos na parede, que estava muito deteriorada. Tive que retirar parte do reboco que estava caindo ou mofado e, em seguida, aplicar massa corrida para tapar os buracos. Além disso, havia as variações climáticas características da cidade de Fortaleza. Em uma hora, estava fazendo sol forte, mesmo nas primeiras horas da manhã ou próximo ao pôr do sol. No entanto, em pouco tempo, poderia mudar e começar a chover, o que exigia que parássemos o trabalho e esperássemos por outra oportunidade.



Figura 38 - Restos de material de construção próximos à parede. Fonte: elaborado pelo autor.

Apesar de todos os percalços, os participantes seguiram fiéis e engajados na produção dos painéis. Durante todo o tempo das práticas, eles demonstravam dedicação e carinho pelo trabalho que estavam fazendo, dando o melhor de si para que suas obras ficassem o mais perfeitas possível. Com isso, pude perceber que, a essa altura o interesse pelo grafite não se limitava apenas a uma questão lúdica ou catártica; havia também um zelo artístico em querer trabalhar minuciosamente para obter o resultado almejado. Um exemplo disso é a aluna Bianca, que sempre buscava ser bastante detalhista com seu grafite (Figura 39). Além disso, percebi que

muitos deles desenvolveram uma conexão emocional com suas obras, levando-os a buscar entender mais sobre as obras originais. Embora nem todos tenham feito isso, ao menos um ou dois alunos por equipe realizaram pesquisas sobre as obras e buscaram formas de fazer conexões com referências da cultura pop que conheciam.



Figura 39 - Aluna Bianca fazendo o contorno do seu grafite.
Fonte: elaborado pelo autor.

Um fato interessante ocorreu quando a aluna Geislândia, que estava fazendo a releitura da obra *Melencolia I*, percebeu que o corante da cor preta havia acabado. Como essa era a cor base da sua obra, ela começou a experimentar a mistura das cores azul, vermelha e amarela para obter uma cor o mais próxima possível do preto. Isso me chamou muito a atenção, visto que essa era uma técnica que eu ainda não havia ensinado. Quando perguntei de onde ela conhecia essa técnica, ela respondeu que nunca a havia visto antes, mas descobriu isso naquele momento ao experimentar essas combinações de cores até alcançar a tonalidade

desejada (Figura 40). Percebi que esse projeto não apenas proporcionou aprendizado, mas também permitiu que os alunos explorassem formas criativas e inventivas de ir além da simples execução de técnicas, desenvolvendo novas possibilidades de criação em arte. Isso me deixou muito feliz, pois percebi que havia criado um ambiente fértil para a produção artística. Podemos ver, por exemplo, o quanto a experiência foi significativa para a aluna citada por meio de seu próprio relato:

Foi fantástica, nunca aprendi tanta coisa e me diverti ao mesmo tempo. Minhas frustrações era mais sobre o tempo mas isso sempre dá pra resolver. Minha maior descoberta foi fazer coisas que eu pensava que era difícil ou fácil,mas no final deu tudo certo (...) Trabalhar em equipe era um dos problemas que eu tinha e o projeto ajudou bastante.



Figura 40 - Aluna Geislândia e seu colega João Vitor aplicando a cor preta obtida através de mistura de outras cores. Fonte: elaborado pelo autor.

Após terminar de fazer a base com tinta látex, passamos a trabalhar com

efeitos de iluminação e sombreamento usando tinta spray (Figura 41), o que deixou todos bastante animados. No entanto, como não havia muita tinta desse tipo, foi preciso usá-la apenas em áreas específicas. Isso não impediu que eles tivessem essa experiência. Em um momento anterior, eu já havia mostrado a eles os detalhes técnicos que envolvidos no uso desse material, bem como os cuidados e precauções no manuseio e os componentes da lata de spray. Além disso, mostrei diversos tipos de efeitos possíveis, que dependiam da forma como utilizávamos esse material. Na ocasião, todos tiveram a chance de experimentá-lo.



Figura 41 - Os alunos Fátima e Gabriel aplicando efeitos em seus respectivos grafites com a tinta spray. Fonte: elaborado pelo autor.

Dito isto, passaremos agora a conhecer os trabalhos que resultaram das produções dos participantes do projeto. Essas obras foram fruto do esforço dos alunos e deste professor durante três meses de trabalho e estão expostas em um mural localizado em uma área externa, ainda dentro das dependências da escola, visível para quem passa na rua à esquerda do prédio da instituição. Veremos, então, os resultados finais de cada obra, juntamente com um texto conceitual elaborado pelos autores de cada releitura. É fundamental destacar que os relatos dos participantes foram obtidos por meio de um formulário aplicado ao final do projeto, com o objetivo de analisar os resultados de forma quantitativa e, principalmente,

qualitativa. Além dos textos, essa ação também pode ser avaliada por meio de gráficos gerados a partir de questões objetivas pontuais (Anexo C). Como mencionado em seções anteriores, também foi aplicado um questionário no início do projeto, permitindo a comparação entre as respostas do alunos antes e depois da implementação do projeto. Essa medida foi uma forma eficiente de avaliar os resultados obtidos. Sem mais delongas, veremos agora os grafites produzidos.

O grafite baseado na obra *Melencolia I* (Figura 42), produzido pelos alunos Gerlane, Lara e João Vitor, foi o primeiro a ser concluído. A equipe que o produziu estava bastante engajada e determinada a ver seu trabalho finalizado, trabalhando com muito empenho. Isso não significa que estavam com pressa; pelo contrário, percebi que em nenhum momento houve desentendimento entre eles. Na verdade, o ambiente alegre e descontraído, e enquanto pintavam, conversavam bastante sobre assuntos de seu interesse. O processo foi prazeroso e quando perceberam, a obra já estava concluída.



Figura 42 - Grafite baseado na obra "Melencolia I".
Fonte: elaborado pelo autor.

Nossa obra foi baseada em uma gravura feita por Albrecht Dürer no período renascentista, a obra original se chama "Melencolia 1" e trata-se de uma composição alegórica que tem sido alvo de muitas interpretações.

No painel temos alguns personagens da cultura pop presentes, sendo eles: Ace do anime One Piece, Rengoku do anime Demon Slayer, Polnareff do anime Jojo Bizarre Adventures e o cachorro Iggy também do anime Jojo Bizarre Adventures.

Lá pelo canto superior direito, perto do Ace, é possível perceber um quadrado com vários números escritos nele, esses números indicam o episódio em que cada personagem apareceu pela primeira vez.

O motivo de eles estarem presentes na obra é o fato de que cada um deles morreu em sua respectiva obra, a ideia chegou de forma natural assim que o grupo leu o nome da obra "Melencolia 1", já que o termo melancolia tem uma certa relação com tristeza e morte (Texto do aluno João Vitor).

Podemos ver também que, além de adquirir conhecimento em técnicas e História da Arte, este trabalho proporcionou a João Vitor uma experiência que o tornou mais confiante em seu potencial e também mais sociável. Isso mostra que a arte pode ser um aspecto importante no desenvolvimento pessoal de um indivíduo. O projeto de grafitar em equipe contribuiu significativamente para que isso acontecesse, como podemos ver através do relato do próprio aluno:

No começo eu achei que não ia dar muito certo, eu confiei que minha equipe ia dar conta, mas eu não botava muita fé em mim mesmo. Eu era meio desajeitado e não sabia o que fazer direito, mas com o tempo eu fui me acostumando com a rotina, com as coisas que tinha que fazer e etc. Teve alguns dias que tivemos que lidar com um calor insuportável e cansaço físico e mental das coisas da escola, mas saber que a cada dia nós estávamos avançando cada vez mais e chegando perto da conclusão, isso acabava me inspirando e me motivando a continuar. E no fim, quando a pintura estava completa, foi muito gratificante olhar para tudo aquilo e pensar: "Uau, eu fui parte disso", então eu sou muito grato por poder participar desse projeto e sou muito grato a todos que estiverem presentes nele, foi uma experiência incrível.

Durante o projeto eu pude conhecer melhor meus colegas e graças ao projeto melhorei muito minhas relações sociais e tudo mais, foi uma experiência incrível (Relato do aluno João Vitor).

O grafite baseado na obra O Misanthropo (Figura 43) foi produzido pelas alunas Ágata, Helena e Valentina, trazendo uma estética mais plástica, pois a aluna Ágata tinha um estilo mais ligado à pintura. Essa foi a única obra que não tinha referências à cultura pop, pois o trio optou por apenas adicionar elementos conceituais diferentes, mas mantendo a ambientação criada por Bruegel.



Figura 43 - Grafite baseado na obra “O Misanthropo”. Fonte: elaborado pelo autor.

Ao pesquisar a fundo sobre a obra “O Misanthropo”, de Pieter Bruegel, encontramos diversas referências na obra que faziam menção, de maneira indireta, sobre os acontecimentos que ocorriam na época da realização da pintura. Inicialmente concluímos que não iríamos alterar muito as características da obra, visto que, nosso propósito era manter a ideia central sobre a mensagem que “O Misanthropo” queria transmitir.

A obra “O Misanthropo”, por meio de seus traços sombrios, mas ao mesmo tempo, incógnitos, mostram a ‘crítica’ que Bruegel queria fazer sobre a sociedade daquela época. A palavra ‘Misanthropo’ vem de Misanthropia, que significa ódio da humanidade, ou falta de sociabilidade. Dessa forma nos é mostrado, na obra original, um velho em uma grande capa preta, que seria o Misanthropo, e um tipo de criatura atrás dele envolvida em uma esfera metálica com um crucifixo em cima, que representaria as pessoas envolvidas pelos preceitos e doutrinas da igreja católica daquela época. Na pintura original, essa criatura envolvida pela esfera, está roubando um coração do Misanthropo. E no fundo podemos observar um pastor cuidando de algumas ovelhas. Essa diferença de acontecimentos em diferentes planos pode ser interpretada de várias formas, mas a forma que nós (equipe) interpretamos foi baseada nos conhecimentos que temos sobre a sociedade daquela época. Ao nosso ver, a diferença de acontecimentos, entre o pastor e a estranha criatura, ilustra a representação do ‘bem’ e do ‘mal’, o Misanthropo estaria recluso da humanidade por ver essa realidade, e Bruegel mostrar por meio dessa cena de roubo o motivo de descrença do Misanthropo pela humanidade.

Com isso podemos observar as características que permaneceram na obra, e as características que foram alteradas. Decidimos manter o estilo e a maioria dos aspectos da pintura. No lugar de uma estranha criatura, decidimos colocar um cavaleiro templário, e em vez de um pastor com ovelhas, optamos por deixar algumas ovelhas e colocar uma pequena igreja ao fundo.

Dessa forma concluímos que, embora nos isolemos de tudo e todos, ainda estamos sujeitos a maldade da humanidade, maldade essa até mesmo

daqueles que juram em defender-nos de todo o mal, fazendo com que o bem, que pode estar tão perto, se torne distante (Texto da aluna Ágata).

Foi gratificante ver exemplos como esse, que mostram o quanto a aluna aprendeu sobre a obra através da pesquisa. Isso indica que a experiência motivou significativamente esse aluno a aprender mais sobre o assunto da obra, o que era um dos principais objetivos da pesquisa. Essa aluna também falou sobre os ganhos pessoais que isso lhe proporcionou:

No início eu achei que não tinha capacidade de realizar um projeto tão grandioso. Começamos a pesquisas sobre a obra, pude entender sobre contexto histórico da época, técnicas utilizadas para a realização da obra, bem como a mensagem que a obra queria passar. Dessa forma aprendemos mais sobre a obras, isso nos aproximou dela. Tivemos algumas dificuldades com a realização das paisagens, e de alguns detalhes do corpo dos personagens, mas ao tentar resolvê-los tivemos a oportunidade de desenvolver paciência e aperfeiçoar nossas habilidades. No final conseguimos concluir a obra com sucesso, tivemos o resultado que desejávamos, além de conseguirmos ter adquirido diversas experiências intelectuais, sociais e pessoais. Ao meu ver essa foi uma das experiências mais significativas que eu tive envolvendo a arte, justamente por eu ter executado um projeto com outras pessoas, com uma idéia ainda em desenvolvimento, com técnicas que eu ainda não tinha total afinidade. Eu simplesmente amei trabalhar nesse projeto de artes.

Acredito que para mim o principal conhecimento que eu adquiri foi entender como as pinturas/escultura/arquitetura se relacionam com a história, aprender sobre a história da arte ampliou meu conhecimento em diversos outros campos de conhecimento, como conhecimento em área da história, filosofia, sociologia entre outras.

Aprendi a ter mais paciência, a trabalhar em grupo e a ter mais responsabilidade e compromisso (Relato da aluna Ágata).

No grafite da equipe inspirado na obra *Escola de Atenas* (Figura 44), os alunos Gabriel, Maylink e Adrielly se mostraram bastante disciplinados e também empolgados com a ideia de ter uma pintura assinada por eles no mural. Para eles, seria significativo ter um trabalho exposto nas paredes da escola, como se tivessem deixado sua marca nesse espaço.



Figura 44 - Grafite baseado na obra “Escola de Atenas”. Fonte: elaborado pelo autor.

A “Escola de Atenas” de Rafael representa filósofos clássicos, mas uma reinterpretação divertida substituiria esses pensadores por personagens como Gumball e Darwin, da série “O Incrível Mundo de Gumball”. Nessa versão, os dois explorariam questões existenciais e absurdos cotidianos, trazendo uma abordagem lúdica à busca pelo conhecimento, mantendo a essência do diálogo filosófico na composição, mas com um toque humorístico e moderno (Texto do aluno Gabriel).

Veremos também, com o relato da aluna Maylink, que o processo nem sempre ocorre da forma que desejamos. Isso pode ser um fator de desmotivação. No entanto, como professores, temos o papel de mostrar novas possibilidades para que nossos educandos possam desenvolver seu potencial. Em situações assim, nossa atuação pode ser decisiva para que o aluno supere desafios ou, na pior das hipóteses, enfrente uma situação frustrante. Felizmente, pelo relato da aluna mencionada, a experiência foi bem-sucedida:

Primeiro que achei frustrante como algumas coisas sempre davam errado, e as vezes não gostava do rumo, mas sempre que tinha dificuldade, o professor ajudava e dava apoio, além de não estar sozinha na equipe e poder contar com o próximo, foi ótimo a sensação de realizações quando algo ficava bom, e quando terminamos a obra, a sensação de orgulho foi muito boa por ter sido algo feito pelas minhas mãos.

Passei um tempo com colegas fazendo algo que pode ter resultado em um crescimento de relacionamento pessoais, além de ser gratificante para mim poder relaxar um pouco e sair da zona escolar dentro da sala de aula (Relato da aluna Maylink).

O grafite inspirado em *O Nascimento de Vênus* (Figura 45), produzido pelas alunas Fátima, Nicole e Helen, trouxe uma ambientação mais alegre, que contrastou com o teor mais solene e até mesmo melancólico da maioria das outras obras. Ao incluir essa temática, essa parte do mural recebeu um ar mais leve e colorido.



Figura 45 - Grafite baseado na obra “O Nascimento de Vênus”. Fonte: elaborado pelo autor.

Um pouco sobre a inspiração da nossa obra, em que foi feita uma releitura do Nascimento de Vênus: nós escolhemos essa obra para fazer uma releitura pois ela fala sobre a deusa Vênus emergindo do mar já adulta,

tendo isso em vista, tivemos a ideia de retratar ela ainda mais jovem, dessa vez com o rosto da Ariel por terem semelhanças como o mar e a juventude, pensamos que também por a personagem ter um rosto doce e animado daria um toque de animação e atualidade à obra (Texto da aluna Fátima).

Podemos ver que iniciativas assim também proporcionam aos alunos o desafio de realizar projetos que vão além do que experienciam no cotidiano escolar. Isso é importante no sentido de aprenderem a superar seus receios diante de tarefas que pareçam difíceis, o que, por si só, proporciona um grande desenvolvimento pessoal. Vejamos como a aluna Fátima fala a respeito disso através do seu relato:

Principalmente em relação a realização pessoal; quando o professor apresentou a proposta de participar da atividade do grafite eu fiquei em dúvida se participaria ou não, por medo de que não ficasse como eu esperava ou que eu não conseguisse fazer, mas depois do projeto isso mudou totalmente.

Como eu disse antes, o projeto de grafite foi muito importante pra minha realização pessoal, acho que principalmente porque foi responsável por aprimorar minhas habilidades em relação ao grafite que antes eu tinha um certo receio de tentar e acabar errando. Foi muito gratificante o aprendizado que tive nesse período do projeto com o professor Geovane e também com os meus colegas que também participaram do projeto comigo; o projeto foi muito além das minhas expectativas! (Relato da aluna Fátima).

A pintura baseada em *A Morte do Avarento* (Figura 46), de autoria das alunas Bianca, Tainá e Júlia, foi bastante desafiadora devido à quantidade de detalhes presentes na obra original. As autoras tiveram que simplificar esses detalhes, o que implicava a necessidade de adaptação tanto em questões visuais e quanto conceituais.



Figura 46 - Grafite baseado na obra "A Morte do Avarento".
Fonte: elaborado pelo autor.

Chegamos à ideia do painel através de conversas sobre o significado da obra. 'A Morte Do Avarento' refere-se à vida e a natureza humana que, muitas vezes opõem-se à razão. Nossa inspiração foi o personagem Jack de "O Estranho Mundo De Jack", pois apesar de ser considerado um filme infantil, ele trás questões existenciais e filosóficas, assim como a obra de Hieronymus Bosch, mostrando que nem sempre as pessoas com poder, fama e dinheiro estão completamente realizadas e felizes com seus sorrisos, posturas políticas e suas escolhas.

Decidimos que o Jack seria todos os personagens do nosso painel justamente para trazer esse lado mais sombrio da obra e seu significado de que a indecisão do homem só ocorre porque ele é o começo, meio e fim de suas escolhas. Ele é o anjo, o diabo e a morte e trás o sentido de que somos nós quem nos colocamos nas situações, pois somos o anjo, o diabo e o demônio de nossas próprias vidas. O homem deitado na cama no quadro é um homem moribundo que ainda não sabe se quer seguir o caminho da luz ou das trevas, mesmo tendo o anjo e a morte em seu quarto.

Nosso painel quer passar o significado de que a ganância, poder e fama não são tudo, e que nossa indecisão em qual rumo tomar na vida pode acabar nos colocando em situações péssimas, onde a escolha será obrigatória, não importa o quando você queira empurrar com a barriga.

(Texto da aluna Bianca).

Outro fato bastante notável foi perceber que alguns alunos reconheceram que a produção artística vai além de apenas aprender técnicas. Envolve também o reconhecimento de suas próprias habilidades, que nem sempre serão iguais às dos colegas, pois todos aprendem em ritmos e formas diferentes. Além disso, reconhecer o progresso dos colegas não deve ser um fator de desmotivação, mas sim de encorajamento para se desenvolver cada vez mais. Podemos ver isso na fala da aluna Tainá, logo adiante:

O projeto me ajudou de diversas formas, entrei com grandes expectativas, tive grandes descobertas e aprendizados tanto profissionalmente falando, quanto pessoal. Fiquei um pouco frustrada pois não tivemos tempo de nos aprofundar na história, por conta do tempo corrido e dos outros projetos. Mas me sinto imensamente grata e realizada por todas as coisas feitas em conjunto e descobertas individuais. Aprendi muitas técnicas novas e pude expandir minha visão da arte e interpretação de obras.

Eu sou extremamente grata ao projeto desenvolvido pelo professor Geovane que trata com tanto carinho e profissionalismo o projeto. É por iniciativas assim, que podemos mudar o mundo, desenvolvendo o senso criativo e crítico de cada aluno que ali passa no projeto. Aprendi tantas coisas que irei levar para a minha vida e irei repassar para outras pessoas que estão com interesses no mundo das artes. Quando eu entrei no projeto, eu fiquei meio confusa pois não sabia se iria conseguir acompanhar os meus colegas que ao meu lado, estava fazendo coisas belas e incríveis. E eu sem saber fazer um desenho de palito. Só que com ajuda do professor que a todo momento estava no auxílio, qualquer um é capaz de desenhar lindamente (só utilizar as técnicas ensinada no projeto) quando eu consegui fazer o meu primeiro desenho, me bateu uma sensação de realização, pois eu jamais imaginaria que algum dia seria capaz de fazer aquele desenho, fiquei muito feliz. Parabéns pelo projeto de artes, e pela diferença que aos poucos é desenvolvida! É ótimo quando iniciativas assim ajudam a desenvolver habilidades criativas (Relato da aluna Tainá).

O grafite inspirado em *Madalena Arrependida* (Figura 47), feito pelos alunos Miguel, Emily e Eduarda, também foi uma adaptação de uma escultura, assim como no caso da Pietà. Essa obra tinha uma estética bastante melancólica, e os alunos procuraram transmitir essa sensação por meio de um diálogo com uma obra cinematográfica contemporânea. No entanto, a equipe enfrentou algumas dificuldades, pois no meio do processo, a aluna Eduarda começou a faltar aos momentos do projeto, o que sobrecarregou seus colegas. Mesmo assim, com muito esforço, eles conseguiram superar os obstáculos e concluir a obra.



Figura 47 - Grafite baseado na obra "Madalena Arrependida".
Fonte: elaborado pelo autor.

A obra "Madalena Arrependida", do artista Donatello é uma escultura renascentista que causou surpresa aos que a receberam por conta de sua estrutura. Foi tendo isso como base que decidimos adotar a essência do cineasta Tim Burton (trouxemos especificamente "A Noiva Cadáver"), no qual suas artes conseguem nos causar um sentimento parecido. Unindo estes conceitos, o que quisemos passar foi não apenas a sensação de estranhamento, mas ainda trazer o público a contemplar esta semelhança entre uma arte antiga e um traço atual (Texto da aluna Êmily).

O relato desta aluna também mostra o quanto a criação de um ambiente acolhedor e amigável é importante para que o educando esteja à vontade para desenvolver seu potencial criativo. A arte, por si só, é capaz de trabalhar aspectos ligados ao sensível, e essa poderosa característica pode e deve ser explorada para obtermos bons resultados no que diz respeito a uma educação mais humana e, ao mesmo tempo, propícia para o desenvolvimento de ideias inovadoras. Podemos ver a importância disso em seu relato:

No começo pensei que seria difícil conseguir tirar minhas dúvidas por ter tantas outras pessoas no projeto e pensei em ficar só na minha, mas logo descobri o quão atenciosos são os monitores e o professor, me senti acolhida e pude ter experiências que não esperava, uma frustração foi não ter tido tanto tempo para utilizar o spray, no entanto sou feliz por conseguir terminar o grafite.

Sim, pois aprendi a ter confiança tanto em mim como no processo, tive ótimas relações com as pessoas do projeto e ainda pude aprender diversas coisas (Relato da aluna Emily).

Na pintura dos alunos Carlos, Guilherme, Natércia e Daniel (Figura 48), inspirada na escultura Pietà, a maior dificuldade foi que o local em que o grafite seria feito, apesar de ser um dos mais privilegiados em termos de visibilidade, apresentava a desvantagem de receber incidência direta do sol a maior parte do dia. Isso limitou o tempo disponível para a equipe realizar o trabalho. O aluno Carlos demonstrou habilidade em conferir volume e luminosidade à pintura, que ao final ficou visualmente impactante.



Figura 48 - Grafite baseado na obra "Pietà".
Fonte: elaborado pelo autor.

A gente escolheu a obra de Michelângelo, “Pietà”, e decidimos usar como inspiração de cultura pop a cena do Luffy e do Ace de One Piece. Pietà fala muito sobre piedade, então colocamos o Luffy chorando segurando o Ace morto, e também continuamos com a composição piramidal (Texto do aluno Carlos).

Além de proporcionar a produção de ótimas composições visuais e o aprimoramento da técnica, podemos perceber através do relato a seguir, que trabalhos como esse contribuem para alcançar um dos objetivos iniciais. À medida que a aluna Natércia pesquisava e trabalhava em sua obra, sua compreensão sobre História da Arte e questões estéticas se tornou mais apurada. Isso demonstra que combinar a prática artística com a teoria pode potencializar o aprendizado. Considerando também os preceitos da cultura visual, concordamos com Hernández (2000, p. 53) quando ele afirma:

Não se trata de uma aproximação às produções visuais das diferentes culturas e épocas buscando o sentido da beleza apresentado pelo idealismo estético do século XVIII, mas sim de conhecer o que vêm, que história nos contam e contaram essas obras a outros indivíduos de diferentes épocas e lugares, e conhecer a cultura da qual procedem. Certas atividades, em todos os lugares e épocas, demonstram que as ideias são visíveis, audíveis e tácteis e que podem refletir emoções. A variedade das expressões artísticas está em relação à variedade de concepções que os indivíduos têm sobre o que são (o significado de) as coisas.

Vejamos, através do relato de Natércia, como essa relação entre teoria e prática, aliada à cultura visual no aprendizado em arte, trouxe bons resultados:

Não sou muito boa com a teoria, mas gosto bastante com a prática e sinto que consigo entender mais (...) Muitas vezes as aulas do projeto se interligavam com a disciplina em sala de aula e me ajudou a fixar melhor o conteúdo (Relato da aluna Natércia).

O painel produzido pelos alunos Lucas e João Elisson (Figura 49) foi inspirado na obra *Dama com Arminho* e adaptado com referências do jogo Minecraft. Embora o aluno Lucas estivesse desenvolvendo um bom trabalho com a composição de seu grafite, demonstrando bom uso das cores e formas, a falta de tempo para se dedicar à pintura infelizmente resultou em uma obra incompleta. Ele e o restante da equipe enfrentaram muitas dificuldades para estar presente na produção. Os alunos João e Elisson, que estavam no 2º ano do ensino médio, já não tinham mais aulas da disciplina Arte, o que fez com que o trabalho ficasse quase inteiramente nas mãos do aluno Lucas. Ele teve dificuldade em conciliar os horários entre o projeto e as demais demandas escolares. Isso aponta mais uma vez para a

discrepância de não oferecerem a disciplina Arte em algumas séries do ensino médio, privando os alunos interessados em aprender sobre esse campo do conhecimento. Esperamos que surjam cada vez mais iniciativas para mudar esse quadro em prol de uma educação em arte que atenda verdadeiramente às demandas desse campo do conhecimento.



Figura 49 - Grafite baseado na obra “Dama com Arminho”.
Fonte: elaborado pelo autor.

A ideia veio por todos os membros gostarem de Minecraft e acharem a ideia não tão complicada de fazer, até porque Minecraft são somente quadrados, escolhi a Alex por ser a personagem feminina principal do jogo e o axolote por ser fofo, então seria um ótimo paralelo com a obra de DaVinci “Dama com arminho”. Ele por si só não tem uma mensagem a passar, é somente o reflexo de uma mente neuro-divergente (Texto do aluno Lucas).

Apesar do fato de que o resultado final do grafite em questão não tenha saído como o planejado, podemos ver que o processo em si já foi bastante significativo para o aluno. Ele teve aprendizado a partir da experiência e aumentou

seu interesse e curiosidade em aprender mais sobre essa linguagem artística. Isso também aponta para o fato de que o ensino de Arte não se reduz ao mero exercício de produzir obras de diversos estilos e modalidades, mas também está relacionado à prática de proporcionar vivências significativas no âmbito intelectual, sensível e pessoal. A fala de Lucas exemplifica isso:

Mesmo não tendo participado com tanta frequência, aprendi técnicas novas e explorei mais o meu lado criativo pra parte do grafite. Já era uma coisa que eu tinha interesse prévio, depois de conhecer melhor o interesse aumentou. Nem consegui terminar a pintura e ainda “tava” fazendo sozinho, “mó paia” isso, mas foi divertido (Relato do aluno Lucas).

Havia ainda uma parte da parede que se encontrava ociosa. Para que essa área não ficasse destoando do restante, pensei em um painel para preencher essa lacuna. Para seguir com a mesma temática, decidi fazer um grafite que unisse um detalhe da obra *A criação de Adão*, de Michelângelo e o mangá *Berserk*, de Kentaro Miura (Figura 50). Neste mangá, o protagonista, um guerreiro chamado Guts, passa por muitos episódios traumáticos, chegando a perder quase tudo e até mesmo a própria vida. Quando estava sem esperanças de sobreviver diante de uma situação terrível, um ser muito poderoso aparece para salvá-lo; seu nome é Skull Knight. Este concede a Guts uma nova oportunidade de seguir em frente e lutar contra os seres malignos que quase o mataram. Nesse sentido, é como se Skull Knight o tivesse trazido de volta à vida. E não apenas isso, pode-se dizer que ele é responsável por permitir que o novo Guts surja, por isso a comparação com a cena da Criação de Adão. Como o episódio que ocasionou essa mudança na vida ocorreu durante um evento sobrenatural marcado por um eclipse, usei esse cenário como plano de fundo.



Figura 50 - Grafite baseado na obra "A Criação de Adão". Fonte: elaborado pelo autor.

Após esse intenso período de produções, os grafites foram concluídos no final de novembro de 2023. Isso nos encheu de gratidão, pois pudemos ver o resultado do trabalho realizado em equipe ao longo desse tempo. Além disso, observamos que os alunos não apenas aprenderam sobre arte, mas também sobre a vida como um todo, conforme relatado por eles próprios. Para encerrar essa etapa de forma marcante, organizei uma confraternização. Durante esse momento, entreguei a eles chaveiros como lembrança simbólica (Figura 51). Foi uma maneira de expressar minha gratidão pela dedicação deles ao projeto.



Figura 51 - Chaveiros com a logomarca do Projeto Laboratório de Arte. Fonte: elaborado pelo autor.

Além disso, para reforçar ainda mais a importância dessa ação educacional realizada na escola e para o desenvolvimento artístico e estético da comunidade escolar como um todo, durante o evento da Feira do Empreendedorismo, realizado anualmente nas EEEPs, entreguei os certificados (Anexo D) aos alunos colaboradores no espaço da quadra, durante a abertura do evento, marcando de forma solene o encerramento do projeto (Figura 52). Percebi que os participantes estavam bastante empolgados com esse momento, demonstrando realização com a conquista. Além disso, era notável que todos valorizavam a arte e compreendiam a importância desse momento para eles e para toda a comunidade escolar.



Figura 52 - Entrega dos certificados aos alunos que participaram do projeto. Fonte: elaborado pelo autor.

Também nesse momento, houve uma inauguração do mural, em que todos os alunos puderam ver de perto os painéis que seus colegas haviam produzido. Infelizmente, não tenho registros desse momento, pois, como estava à frente do evento, as muitas programações me impediram de estar presente naquele instante. No entanto, reuni os alunos e tiramos uma foto simbólica perto dos grafites (Figura 53). Esse momento marcou o encerramento de uma etapa muito significativa para todos os que participaram do projeto, incluindo eu. Dedicamos horas de trabalho, compartilhamos ideias, ajudamos uns aos outros, enfrentamos frustrações quando algo dava errado e sorrimos quando dava certo. Certamente foi algo que todos os envolvidos no processo lembrarão com carinho por muito tempo.



Figura 53 - Momento de inauguração do mural de grafite com alguns alunos presentes.
Fonte: elaborado pelo autor.

Por fim, com a conclusão dos painéis e o mural completo, reuni os registros fotográficos dos grafites de cada equipe em um catálogo alusivo ao projeto (Figura 54). O catálogo está disponível nas versões impressa e digital, sendo esta última acessível por meio de um link na bio do perfil do Instagram do Projeto Laboratório de Arte. Ele contém os grafites produzidos pelos alunos, bem como os textos conceituais elaborados por eles para descrever os grafites de cada equipe. Foi muito gratificante ver as produções resultantes do projeto, ao qual nos dedicamos com afinco, sendo compartilhadas em uma mídia que alcançará mais pessoas. Isso reforça que não apenas esse projeto, mas a arte em si, está sendo disseminada.

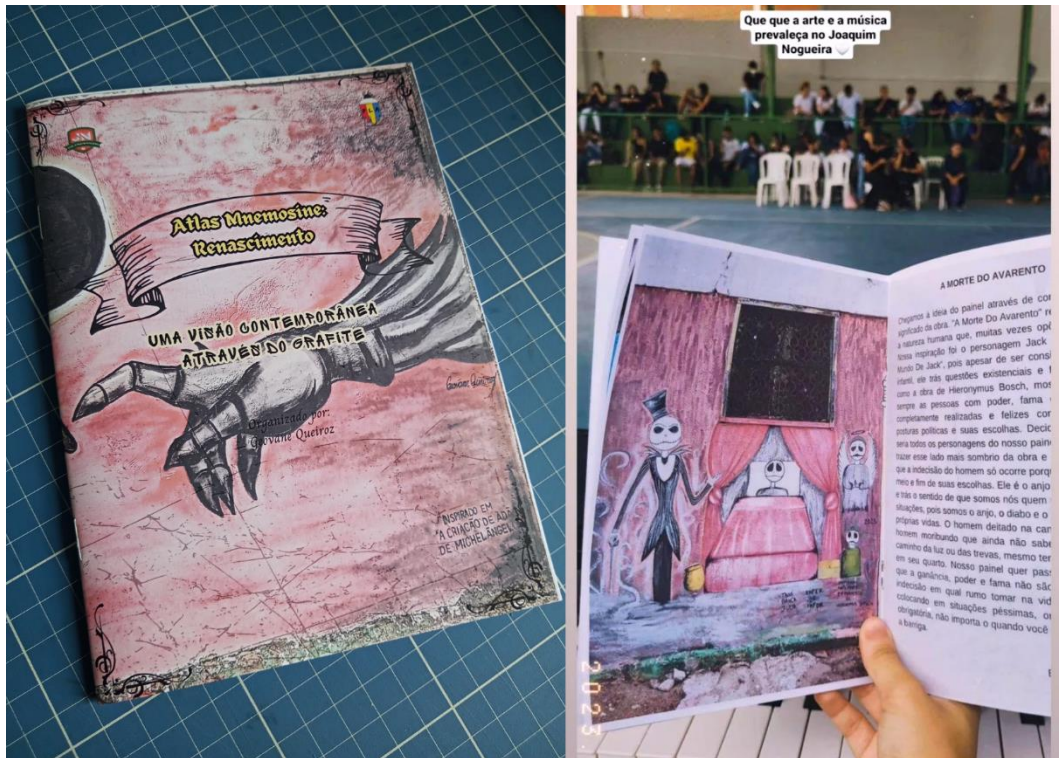


Figura 54 - Catálogo feito a partir dos grafites dos alunos. Fonte: elaborado pelo autor.

Na ocasião do evento, entreguei um exemplar da versão impressa do catálogo a cada um dos alunos que participaram do projeto (Figura 55). Também foi entregue uma cópia para cada membro da gestão da escola e para a biblioteca, a fim de ficar à disposição de todos os alunos da escola. Dessa forma, mais pessoas poderiam ter acesso ao trabalho realizado. Essa ação foi significativa, pois conseguimos gerar um produto final para divulgação com um público mais amplo. Assim, a iniciativa se perpetuou além do espaço da escola e do tempo em que o mural foi realizado, o que está alinhado com o conceito de imagem sobrevivente abordado nesta pesquisa.



Figura 55 - Entrega dos catálogos aos alunos do projeto. Fonte: elaborado pelo autor.

O projeto desta pesquisa encerrou-se junto com o ano letivo dos alunos, deixando todos contentes por terem conseguido concretizar seus painéis antes do término das aulas. Além de estarem com a sensação de realização e dever cumprido, agora poderiam descansar de todo o trabalho que haviam realizado. Com o fim desta etapa, pude perceber que a pesquisa trouxe muitos ganhos para mim como professor de Arte. As experiências e conhecimentos adquiridos durante este projeto serão levados por toda a minha trajetória docente, pois foram muito significativos para o meu aprimoramento, tanto pessoal quanto profissionalmente.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho realizado por meio desta pesquisa trouxe muitos questionamentos durante seu processo de execução. Por vezes, questionei-me se os resultados seriam os esperados ou se sequer conseguiria colocar em prática os objetivos estipulados inicialmente. O fator tempo para execução, aliado à pouca carga horária da disciplina Arte e ao tempo limitado do projeto, era um desafio quando se pensava na quantidade de trabalho envolvida na produção de um mural de grafite de grandes proporções. Apesar de ser um projeto ambicioso dadas as circunstâncias em que tínhamos que atuar, o desejo de experimentar as possibilidades do uso do grafite como ferramenta metodológica para ensinar Arte parecia bastante promissor.

As orientações para trabalhar com o Atlas Mnemosine de Warburg, sugeridas pelo professor Wendel Medeiros, forneceram um norte fundamental para embasar a pesquisa, permitindo que eu desenvolvesse uma metodologia que propunha de arte contemporânea em conjunto com a necessidade de tornar o aprendizado de História da Arte mais atrativo. Isso não significa que o grafite seria algo secundário em prol de outra coisa; pelo contrário, ele seria o foco principal, mas, ao ser aplicado como recurso metodológico educacional, traria naturalmente resultados positivos, desde que bem direcionado.

Além disso, as contribuições de Barbosa e sua Abordagem Triangular, bem como de Hernández com a Cultura Visual, forma extremamente importantes para unir teoria e prática de forma eficiente, estabelecendo uma conexão entre a História da Arte e a prática dos alunos de maneira mais palpável e concreta. Ao aplicar esses conceitos no planejamento das práticas, a pesquisa se desenvolveu de maneira mais eficaz.

A ideia de trabalhar com a História da Arte como tema norteador nem sempre parece empolgante para o público jovem, constantemente imerso na tecnologia e ávido pelas novidades contemporâneas. O que muitas vezes falta a nós, professores, é entender que uma estratégia educacional muito mais eficaz do que lutar contra essas tendências é aproveitar o que elas têm a oferecer e usá-las na elaboração de formas de ensino mais próximas da realidade dos alunos. Isso não significa necessariamente que precisamos ter equipamentos modernos, mas sim que devemos adotar uma mentalidade mais atenta às inovações.

Utilizar as referências imagéticas que os alunos trazem como conhecedores da cultura pop atual para trabalhar práticas e conceitos de História da Arte não é algo semelhante a “inventar a roda”, mas mostrou-se uma forma eficaz e, ao mesmo tempo, divertida de despertar o interesse ou, no mínimo, chamar a atenção dos participantes para as muitas possibilidades da arte enquanto campo do conhecimento.

Sabe-se que as condições para que o ensino de Arte ocorra a contento não são as melhores, considerando o currículo em nosso país e as próprias questões estruturais. No entanto, ações que possam tornar essa prática mais efetiva não apenas podem reverter esse quadro, mas também proporcionar uma nova forma de enxergar a disciplina Arte e o conhecimento artístico como um todo. É evidente que culturalmente pode levar tempo até que a arte seja valorizada como merece, mas os esforços de muitos professores, artistas e pesquisadores nessa área têm gerado mudanças positivas, em maior ou menor escala.

Considero que as ações realizadas nesta pesquisa trouxeram resultados positivos para os sujeitos envolvidos: alunos, a escola como um todo e, inclusive, a mim mesmo. As práticas e pesquisas que conduziram à produção do trabalho, desde o início até o estágio final, foram marcadas por intensos momentos de aprendizado, descobertas e formação de vínculos de amizade. Isso não apenas aumentou o desejo dos participantes de aprender mais sobre arte, mas também tornou sua permanência no ambiente escolar mais prazerosa e empolgante.

Quanto a mim, desenvolver este projeto de pesquisa ampliou minha visão sobre a prática docente. Passei a enxergar possibilidades de ensino muito além das que já vinha desenvolvendo, além de reconhecer ainda mais o potencial da arte e o que ela pode proporcionar na vida daqueles que se permitem vivenciar suas experiências. Apesar de nem tudo ter saído exatamente como planejado, este projeto me proporcionou resultados significativos como professor e contribuiu para meu desenvolvimento pessoal. Diante disso, sou grato por tê-lo realizado.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- BARBOSA, Ana Mae. **John Dewey e o ensino da arte no Brasil**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2015.
- BARTHOLOMEU, Cezar. Dossiê Warburg. **Arte & Ensaios**, [s.l.], v. 19, n. 19, p. 118-143, 2009.
- BOCCATO, Vera Regina Casari. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação. **Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo**, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006.
- CARVALHO, Edvaldo do Nascimento. O componente curricular Arte no contexto do Novo Ensino Médio – abordagem, desafios e perspectivas. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 22, nº 39, 18 de outubro de 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/38/o-componente-curricular-arte-no-contexto-do-novo-ensino-medio-r-abordagem-desafios-e-perspectivas>. Acesso em 16 mar. 2023.
- COSTA, Luizan Pinheiro da. Grafite e pixação: institucionalização e transgressão na cena contemporânea. **Encontro de História da Arte**, Campinas, SP, n. 3, p. 177–183, 2007.
- DA SILVA, Amanda Alcântara; NUNES, Jefferson Veras; SILVA, Antônio Wagner Chacon. Festival Concreto: grafite e mediação cultural em Fortaleza. **Informação em Pauta**, [s. l.], v. 3, n. 2, p. 99–120, 2018.
- DEWEY, John. Ter uma experiência. *In*: DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010. p. 109-141.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente**: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. [s.l.: s.n.], 2013.
- EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**: um curso para estimular a criatividade e a confiança artística. São Paulo: NVersos Editora, 2021.
- GITAHY, Celso. **O que é graffiti**. [s. l.]: Brasiliense, 2017.
- GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2013.
- HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- HERNÁNDEZ, Fernando. De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual. **Educación e Realidade**, [s. l.], v. 30, n. 2, p. 09-34, 2005.
- HONORATO, Geraldo; MARINHO, Flávio. Grafite: Da marginalidade às galerias de

arte. **Programa de Desenvolvimento Educacional–2008/2009**, [s. l.], v. 3, p. 1390-1398. Disponível em:<
<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1390-8.pdf>>. Acesso em 16 mar. 2023.

LAZZARIN, Luís Fernando. Grafite e o Ensino da Arte. **Educação & Realidade**, [s. l.], v. 32, n. 1, p. 59-73, 2007.

Medeiros, Wendel Alves De. **Educação estética videográfica com licenciandos em artes visuais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará**. 2020. 323 f. Tese (Doutorado em 2020) - Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2020. Disponível em:
<<http://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=95572>> Acesso em: Acesso em 16 mar. 2023.

MINAYO, Maria Cecília de S.; SANCHES, Odécio. Quantitativo-qualitativo: oposição ou complementaridade? **Cadernos de saúde pública**, [s. l.], v. 9, n. 3, p. 237-248, 1993.

OSTROWER, Fayga. **Universos da arte**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

PORTELINHA, Miguel. **Arte urbana: estratégias, contextos e técnicas**. 124 f. 2013. Dissertação (Mestrado em Design e Cultura Visual) - Estudos de Cultura e Design Visual , IADE-U Creative University, [s. l.], 2013.

ROOKMAAKER, Henderik R. **A arte não precisa de justificativa**. Viçosa, MG: Ultimato,2010.

TEIXEIRA, Ana Maria Barth. **Banksy: dos muros às galerias: a carreira de um artista na sociedade do espetáculo e a comercialização da arte do grafite**. 64 f. 2014. TCC (Graduação em Bacharelado em História) - Departamento de História, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

TRAVASSOS, Luiz Carlos Panisset. Inteligências múltiplas. **Revista de biologia e ciências da terra**, Paraíba, v. 1, n. 2, p. 1-14, jan. 2001.

WARBURG, Aby. **Histórias de fantasma para gente grande**. Editora Companhia das Letras, 2015.

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Nome: _____

Você está sendo convidado (a) a participar como voluntário (a) de uma pesquisa. Não deve participar contra a sua vontade. Leia atentamente as informações seguintes e faça qualquer pergunta que quiser, para que todos os procedimentos desta pesquisa sejam esclarecidos.

Eu, Antônio Geovane Monteiro de Queiroz, o convido para fazer parte, junto comigo, do estudo de mestrado intitulado “O GRAFITE COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE ARTE COM ALUNOS DO ENSINO MÉDIO NA EEEP JOAQUIM NOGUEIRA”. Meu objeto de estudo é o grafite como ferramenta didática para o ensino de Arte com alunos do ensino médio da EEEP Joaquim Nogueira.

Como pressuposto ao objeto de estudo tenho a percepção de que o grafite, que nas últimas décadas tem se mostrado uma das mais importantes vertentes da arte contemporânea, pode ser também uma valiosa ferramenta didática para o ensino de Arte na escola. Supõe-se que há sim uma defasagem no ensino da disciplina Arte nos dias atuais, e isso se deve em parte pela pouca valorização que o próprio currículo educacional em nosso país confere ao ensino de arte, bem como à ausência de um ensino de arte que contextualize os conteúdos abordados com a realidade dos educandos. Esse saber, que só se consegue subjetivamente, já que a experiência é particular, nos levou ao desenvolvimento do seguinte pensamento: uma educação em arte que enfatize processos de produção, de fruição e de reflexão com alunos de ensino médio, tendo como mediação elementos da História da Arte que ao mesmo tempo dialoguem com o grafite, uma vertente da arte contemporânea, promove o aprimoramento da educação estética e artística e capacita o discente para lidar com questões da vida pessoal e profissional de maneira mais criativa e sensível à realidade no qual este está inserido.

O foco do estudo centra-se no ensino de Artes Visuais e, conseqüentemente, a formação estética e artística de alunos de ensino médio. A investigação, de maneira geral, objetiva compreender possibilidades de educação estética com alunos do ensino médio da EEEP Joaquim Nogueira, utilizando o grafite como linguagem e a História da Arte como mediação. A pesquisa aqui proposta é realizada por meio da pesquisa em ensino de artes visuais, concretizada através de encontros ocorridos com um grupo de alunos de ensino médio da EEEP Joaquim Nogueira e tem por objetivos específicos: contextualizar sobre a importância do grafite para a arte contemporânea e suas possibilidades de aplicação na educação em artes visuais; realizar oficinas de grafite com os sujeitos colaboradores da EEEP Joaquim Nogueira baseando-se no Atlas Mnemosine de Aby Warburg e produzir um painel ao ar livre em grafite com trabalhos dos sujeitos colaboradores.

Os procedimentos metodológicos do recolhimento e produção das informações se darão na análise sobre os resultados da ação. De minha parte, nossos encontros serão observados, registrados e em parte gravados em suportes audiovisuais e registrados em diário de campo analógicos e digitais, para que eu possa me ater ao visto e fazer emergir o não-visto. Você será essencial em todo esse processo, sendo a sua participação colhida na forma de aplicação de questionários, depoimentos escritos e audiovisuais, além dos registros que você irá efetivar em suas próprias anotações. Os encontros serão realizados na Escola Estadual de Educação Profissional (EEEP)

Joaquim Nogueira, prioritariamente nas aulas do Projeto Laboratório de Arte (PLA), no horário de 12h10min às 13h, às terças-feiras. É preciso deixar claro que isso não incidirá nenhum custo para você e nem para a EEEP Joaquim Nogueira.

Suas respostas serão tratadas de forma confidencial, garantindo-se o seu anonimato, para isso, preparei um questionário inicial no Google Formulários e outro ao final da pesquisa, e neles preservarei os nomes de quem os responderá. Isso garantirá a você total discrição durante o transcorrer da pesquisa; bem como serão resguardados todos os procedimentos éticos nesse estudo. Sua colaboração é de extrema importância para o desenvolvimento desta pesquisa e coloco-me a disposição para prestar outros esclarecimentos que se fizerem necessários. Para tanto forneço meus telefones e e-mail: 85 989247962 (VIVO e whatsapp) – profgeovaneartes@gmail.com.

Estarei sempre à disposição para esclarecer dúvidas e será garantido a você, o acesso em qualquer tempo às informações sobre os procedimentos relacionados à pesquisa; terá liberdade para retirar o seu consentimento a qualquer momento, e deixar de participar do projeto, sem que isso traga prejuízo à sua permanência na instituição; terá garantido o sigilo das informações registradas.

Espero contar com sua valiosa participação, pois ela é fundamental para o alcance dos objetivos do estudo. O tema apresentado mostra-se de grande relevância para o campo da arte-educação porque vai contribuir com uma reflexão crítica no âmbito do ensino de Arte. O aluno de ensino médio, futuro profissional e universitário, faz parte desse tempo em que é preciso formá-lo e transformá-lo, por meio de uma educação estética que contemple hoje o campo das artes. Ao incluir o grafite e suas potencialidades em uma formação estética, priorizamos uma educação que preza pela emancipação de seus cidadãos, cientes de que é preciso desenvolver pensamento crítico e capacidade de produzir arte de acordo com sua realidade e contexto, principalmente em uma sociedade contemporânea e globalizada, que se descaracteriza na mesma velocidade em que o conhecimento se desatualiza. E nesse exercício de situar-se no tempo e no espaço enquanto produtores de arte, podemos começar pelo ver e pelo sentir criticamente a cidade, o bairro, o nosso entorno e nós mesmos, através do entendimento da cultura visual que nos rodeia.

O(a) _____ abaixo
assinado(a) _____, _____ anos,
RG: _____, declara que é de livre e espontânea vontade que está participando como voluntário(a) da pesquisa. Expresso que li cuidadosamente este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e que, após sua leitura, tive a oportunidade de fazer perguntas sobre o seu conteúdo, como também a respeito da pesquisa e recebi explicações que responderam por completo minhas dúvidas. Declaro, ainda, que recebi uma cópia assinada deste documento.

Fortaleza, ____/____/____

Nome do voluntário:

Nome do pesquisador: Antônio Geovane Monteiro de Queiroz

APÊNDICE B - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo, eu, _____,
brasileiro(a), portador do RG n.º _____,
CPF _____, residente à
Av/Rua _____, n.º _____, do município de
_____, responsável legal do(a) estudante

portador(a) do RG n.º _____, CPF
_____ matriculado(a) na E.E.E.P Joaquim Nogueira no
ano letivo de 2023, na _____ série do Ensino Médio, autorizo o uso da imagem e
voz do estudante acima identificado, em qualquer tipo de material referente ao
desenvolvimento da pesquisa de Pós-graduação do professor Antônio Geovane
Monteiro de Queiroz. Autorizo, ainda, o uso de materiais e obras artísticas criadas e
desenvolvidas pelo(a) referido(a) estudante durante o período em que esteve
matriculado(a) na supracitada Instituição de Ensino. Por esta ser a expressão da
minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser
reclamado a título de direitos conexos à imagem e voz do(a) estudante acima
qualificado(a), bem como de sua produção intelectual.

Fortaleza, _____ de agosto de 2023.

(Assinatura do responsável).

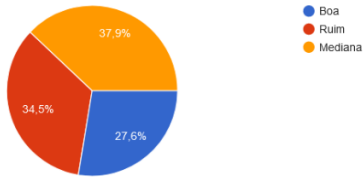
Telefone para contato: _____.

APÊNDICE C – GRÁFICOS COMPARATIVOS OBTIDOS DOS FORMULÁRIOS APLICADOS ANTES E DEPOIS DA PARTICIPAÇÃO NO PROJETO DE GRAFITE

Questionário aplicado antes do projeto

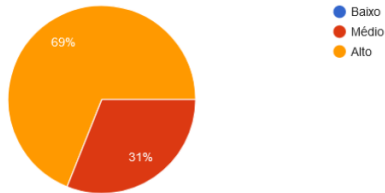
2. Como você classificaria sua experiência com a disciplina Arte no ensino fundamental?

29 respostas



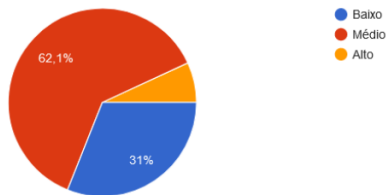
1. Qual o seu nível de interesse pela disciplina Arte?

29 respostas



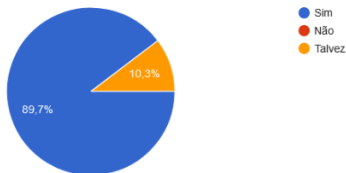
4. Como você classificaria o seu conhecimento em História da Arte?

29 respostas



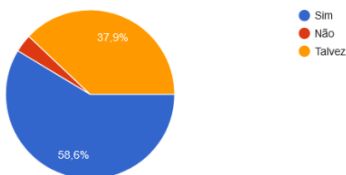
5. Você acredita que é possível aprender mais sobre arte se ela propiciasse mais aprendizados prático de técnicas artísticas, como, por exemplo, o grafite?

29 respostas



6. Você considera a possibilidade de seguir alguma carreira ou profissão ligada à arte?

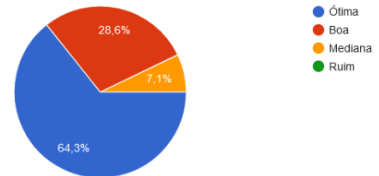
29 respostas



Questionário aplicado depois do projeto

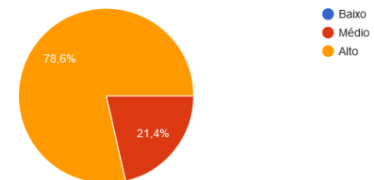
1. Como você classificaria sua experiência com a disciplina Arte no ensino médio?

28 respostas



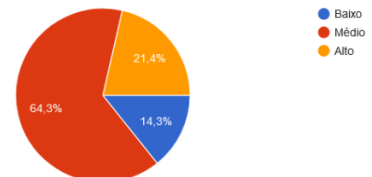
2. Qual o seu nível de interesse pela disciplina Arte após participar do projeto de grafite?

28 respostas



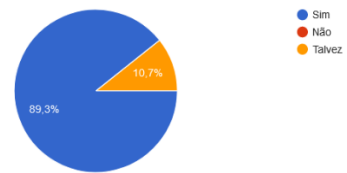
4. Como você classificaria o seu conhecimento em História da Arte após sua participação no projeto de grafite em comparação a antes do projeto?

28 respostas



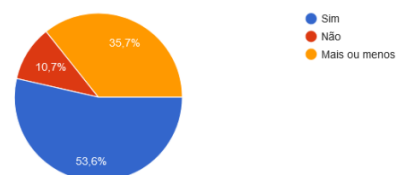
5. Você acredita que a participação no projeto de grafite lhe proporcionou um melhor aprendizado da disciplina Arte?

28 respostas



7. Pode-se dizer que seu interesse em seguir carreira na área da arte aumentou após sua participação no projeto de grafite?

28 respostas



APÊNDICE D – CERTIFICADO DO PROJETO LABORATÓRIO DE ARTE ENTREGUE AOS ALUNOS




CERTIFICADO

DE CONCLUSÃO DE CURSO

A EEEP JOAQUIM NOGUEIRA E O PROJETO
LABORATÓRIO DE ARTE CERTIFICAM QUE

concluiu satisfatoriamente o curso “Projeto Laboratório de Arte”, realizado
de 01 de maio a 21 de dezembro de 2023, com a carga horária de 100 h/a.

Diretora

Geovane Queiroz
Professor de Arte

Conteúdos programáticos:		
Técnicas de desenho	Técnicas de pintura	Técnicas de graffiti
<ul style="list-style-type: none"> • Materiais usados no desenho • Técnicas para melhorar o traço • Luz e sombra • Técnica de perspectiva • Desenho da figura humana • O esboço no desenho 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiais usados na pintura • Tipos de pinceladas e seus efeitos • Etapas da pintura • Gradação tonal e luminosidade • Composição imagética • Uso das cores na composição 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiais do Graffiti • Estêncil • Preparação das tintas • Criação de um sketch • Grafite livre • Como usar tinta spray • Live painting