



Trabalho de Conclusão de Curso 2023.1
Julia Ebel Lopes

ATIVIDADES DE RISCO

EXERCÍCIOS PARA DESENHAR COM LIBERDADE

Comunicação Visual Design - Escola de Belas Artes
Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)
Orientação: Irene Peixoto

Julia Ebel Lopes

**ATIVIDADE DE RISCO:
exercícios para desenhar com liberdade**

Monografia submetida à Escola de Belas Artes da
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Aprovada em 13/07/2023



Irene de Mendonça Peixoto (orientadora)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
gov.br RAQUEL FERREIRA DA PONTE
Data: 31/07/2023 14:02:05-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Raquel Ferreira da Ponte
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



Daniel de Oliveira Guttman Bicho
Designer – PPGD /EBA/ Universidade Federal do Rio de Janeiro

CIP - Catalogação na Publicação

E15a Ebel Lopes, Julia
Atividades de Risco: exercícios para desenhar com
liberdade / Julia Ebel Lopes. -- Rio de Janeiro,
2023.
71 f.

Orientadora: Irene Mendonça Peixoto.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2023.

1. desenho. 2. ensino. 3. educação. 4. processo
criativo. 5. design. I. Mendonça Peixoto, Irene ,
orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

AGRADECIMENTOS

Este Trabalho foi um processo longo de pesquisa pautado especialmente no afeto e simboliza o fim de um ciclo maravilhoso que tive na UFRJ. Nestes anos tive a oportunidade de aprender e ir muito além dos conhecimentos técnicos e teóricos do design, estudando disciplinas de vários cursos e conhecendo pessoas maravilhosas.

Agradeço primeiramente aos meus pais, Carlos e Carolina, pelo apoio incondicional e por possibilitar oportunidades de aprender, crescer e explorar a vida. A base que recebi e recebo deles - de afeto, valores éticos, culturais - é a maior responsável por minha trajetória, inclusive a entrada na UFRJ e tudo que ela me trouxe.

À minha irmã, Isabela, futura pedagoga da UFRJ. As conversas em casa com ela e minha mãe, ambas da pedagogia, me inspiram diariamente e contribuíram para a proposta deste TCC.

Às minhas famílias: Ebel e Lopes. Mesmo com a distância, estão presentes e tenho um amor enorme. Em especial aos meus avós, Peta, Liliana, vô Carlos e vô Elza, que, de diferentes formas, contribuíram muito para minha ideia de cultura, memória e afeto. Um agradecimento também à Valeria e Manuela, que vieram de Buenos Aires para a apresentação deste Trabalho e estão sempre comigo.

A formação na UFRJ teria sido muito difícil sem amigos para compartilhar. Agradeço especialmente aos hermosos compañeros: Anna, Bia, Fernanda, Gabriel, Giovana, Luísa, Lupi e Úrsula, amigos que conheci no início da universidade, que transformaram minha formação e se tornaram parte da minha vida.

Às minhas amigas que são, também, família. Da infância: Flora, Olivia, Laura e Ana Luisa, do colégio: Paloma, Letícia, Gabriela e Christine e da Argentina: Mora e Lena. É muito bom crescer com vocês.

E um obrigada especial ao meu namorado e melhor amigo Fred, por todo

o amor e apoio que se tornou essencial nos últimos anos.

Sou entusiasta do que acontece na Universidade para além da sala de aula e aprendi muito nessas experiências. Destas, agradeço as participações no R Existência, N Ação e na organização da Integra Design e da [RE] ENTRE, experiências transformadoras na minha trajetória acadêmica.

Aos professores que tive o privilégio de aprender sobre arte fora da EBA e que me inspiraram nas atividades deste TCC: Richard Wilde, Rafael Fonseca, Gustavo Racca, André Dahmer, e, especialmente, Cacau Marçal e Mila Petry. Cacau por toda a base de arte dada no São Vicente, a experiência inesquecível na EJA e a contribuição a esse TCC. E Mila por me proporcionar uma experiência profissional em que vejo, na prática, como o estudo da arte transforma a vida de muita gente. A oficina que desenvolvemos juntas na Imersão Inhotim foi peça-chave deste TCC.

Um obrigada especial a todos que participaram das oficinas e tiveram a generosidade de compartilhar suas experiências nas atividades propostas. Agradeço também Olivia e Carolina pela revisão de texto e à Rafaela e Valerie pelo espaço para trabalhar quando precisei.

Agradeço finalmente o corpo docente da EBA UFRJ. Em especial, Raquel Ponte, Júlia Giannella, Ary Moraes, Fabiana Heinrich, Lucy Niemeyer, Lourdes Barreto, Yoko Nishio e Daniel Bicho: suas aulas e dedicação à universidade foram marcantes na minha trajetória.

E especialmente, à Irene Peixoto, minha orientadora que além de uma excelente professora e profissional de referência para mim, foi uma guia nessa luta que é fazer o TCC.

Por fim, à UFRJ, por sua importância vital e tudo que proporciona ao Brasil. Nesses anos vi de perto o descaso que sofre a universidade pública e o ensino de artes neste país e como, apesar de tudo, segue-se produzindo conhecimento e formando profissionais de excelência.

RESUMO

Atividades de Risco: Exercícios para desenhar com liberdade é uma investigação teórico-prática sobre o ato de desenhar, que tem como objetivo prático o desenvolvimento de um livro de atividades lúdicas que incentivam a prática do desenho.

A pesquisa visa explorar o desenho de forma experimental, defendendo uma educação que enxergue o ato de desenhar como potência de desenvolvimento mental, criativo, psicológico e como ferramenta de comunicação, expressão, reflexão e aprendizado.

Através de atividades de experimentação criativa, o material criado buscará alimentar e valorizar o imaginário individual e coletivo, trazendo confiança criativa para o público e possibilitando a cada um uma imersão com o desenho.

Por meio deste projeto, busca-se estudar a fundo o desenho como experimento, ação e processo, fugindo dos conceitos preestabelecidos de certo e errado e proporcionando ao público um novo contato com o ato de desenhar.

Palavras-chave: desenho, experimentação, processo criativo, material didático, criação manual

ABSTRACT

Atividades de Risco: Exercícios para desenhar com liberdade is a theoretical-practical investigation into the act of drawing, with the practical goal of developing a book of playful activities that encourage drawing practice.

The research aims to explore drawing in an experimental way, advocating for an education that sees drawing as a potential for mental, creative, psychological development, and as a tool for communication, expression, reflection, and learning.

Through creative experimental activities, the created material will seek to nourish and value individual and collective imagination, bringing creative confidence to the audience and allowing each person to immerse themselves in drawing.

Through this project, we aim to deeply study drawing as an experiment, action, and process, moving away from pre-established concepts of right and wrong, and providing the audience a new approach to the act of drawing.

Keywords: drawing, experimentation, creative process, educational material, manual creation.

SUMÁRIO

Introdução	7		
1. Objetivos	10	5. Experiências práticas	31
2. Breve história da prática do desenho	11	5.1. Imersão Inhotim	31
2.1. O desenho como princípio da existência humana ...	11	5.2. Oficina com “não desenhistas”	46
2.2. A evasão do desenho	13	6. Livro: conteúdo e projeto gráfico .	50
3. O papel da experiência no aprendizado	15	Conclusão	66
3.1. A sala de aula	15	Bibliografia	68
3.2. Soluções possíveis	16	Lista de figuras	70
3.3. O valor da experiência	18		
4. Por que desenhar? O desenho como			
potência	21		
4.1. O desenho como instrumento político	21		
4.2. O desenho como ferramenta de aprendizado	25		
4.3. O desenho como linguagem	30		

INTRODUÇÃO

Desenhar é uma ferramenta do olhar, do sensível e da imaginação. Envolve os sentidos, expande a experiência com o mundo ao redor e permite o autoconhecimento. A partir do desenho, desenvolvem-se habilidades de observação, autoexpressão, criatividade, sensibilidade e compreensão do mundo. Portanto, este deveria ser percebido como uma ferramenta de aprendizado, acima de tudo.

Segundo o historiador do design D. B. Dowd (2018), a má interpretação do desenho como uma habilidade profissional, e não uma capacidade pessoal, afastou-nos da compreensão deste como uma maneira de observar o mundo e aprender, de entender o desenho como uma ferramenta possível para todos os indivíduos e para qualquer momento, como a escrita.

A crítica em design Anne Quito (2018) explica, em outras palavras, que o desenho “não deve ser uma avaliação de desempenho simplesmente, mas sim, sobre processo” (QUITO, 2018). Explorar o desenho por esse viés, priorizando o caminho e não o resultado, é, portanto, essencial para o seu entendimento como ferramenta de aprendizado e desenvolvimento. “Dar forma é movimento, ação. Dar forma é vida” (KLEE, 1973, p. 269).

Por meio deste projeto, busca-se estudar a fundo o desenho como ação e como processo. Um processo contínuo de exploração e

experimentação, de autorreflexão, de exercício da imaginação e de percepção do mundo. Contornam-se, portanto, conceitos preestabelecidos de certo e errado e, assim, é proporcionado ao público um novo contato com o ato de desenhar, enxergando-o como possibilidade.

O tema da pesquisa se deu a partir de uma inquietação pessoal, um incômodo de perceber o desenho na vida adulta restrito ao âmbito profissional dos chamados desenhistas e de escutar, desde os tempos da escola, muitos colegas dizerem que não sabiam desenhar e não eram criativos. O desenho sempre foi, na minha visão, uma forma de comunicar, emocionar, informar e expressar, possível para todos, mas que, infelizmente, tem o seu potencial podado por uma educação que molda e tranca os conhecimentos em caixas fechadas. Assim, este projeto se propõe a investigar o desenho de maneira interdisciplinar com outras formas de conhecimentos e em diálogo com a vida exterior, ampliando a noção do desenho como linguagem.

Minha experiência profissional em um curso de arte e estamparia, aliada à formação na UFRJ e à vivência pessoal no universo artístico, possibilitou-me ver, na prática, como inspiração e expressão criativa mudam a vida das pessoas, fazendo-as enxergar o mundo com um olhar mais interessado e potente. “A capacidade de desenhar

INTRODUÇÃO

depende da capacidade de ver como um artista vê — e esta maneira de ver pode enriquecer enormemente a vida de uma pessoa” (EDWARDS, 2021, p. 9). É a partir desta motivação que desenvolvo a pesquisa a seguir.

O título do projeto “Atividades de Risco: exercícios para desenhar com liberdade” traz à tona a dualidade de significados da palavra “risco”. Risco como derivação da palavra riscar, ou seja, traços feitos com lápis, mas também como referência à expressão “correr risco”, estar exposto ao perigo. A ideia do projeto é tirar o público de sua zona de conforto e fazê-lo enfrentar seus medos e bloqueios na hora de riscar o papel.

Nos próximos capítulos, a prática do desenho será abordada de diversos ângulos, unindo percepções e experiências pessoais às vozes de especialistas das áreas da educação, artes, filosofia, arquitetura, desenho e comunicação. O conhecimento teórico das leituras será complementado por experiências práticas de profissionais entrevistados e de duas oficinas de desenho experimental realizadas.

Apesar de reconhecer a importância do estudo técnico do desenho, inclusive como forma de ganhar confiança criativa, esta pesquisa não abordará exercícios com este foco — como perspectiva ou retratos realistas, por exemplo —, pois seria uma fuga do recorte proposto. A investigação realizada se deu, em contrapartida, a

partir do âmbito experimental do desenho, buscando alternativas à abordagem convencional desta prática.

A monografia começa listando os objetivos desta investigação, desenvolvendo as motivações que dão fôlego a esta pesquisa e explicitando os resultados que se esperam alcançar com o projeto.

No capítulo “Breve história da prática do desenho”, é explorada a relação do ser humano com a criação de imagens, buscando entender qual o papel do desenho nos primórdios da existência humana e como ele se dá nos dias de hoje. Investiga-se também o processo de evasão do desenho que acontece ao longo da vida de um indivíduo, procurando as causas desse distanciamento e entendendo, finalmente, qual a responsabilidade das instituições de educação nesse processo.

No capítulo “O papel da experiência no aprendizado”, abordam-se conceitos da educação, da filosofia e da arte para demonstrar a necessidade de pensar uma educação que atenda às necessidades do corpo humano como um todo, não só às da mente. Assim, o capítulo explora a falta de participação do corpo nos processos educativos vigentes e especula outras formas de abordagem que fortaleçam o aprendizado a partir da experiência.

O capítulo seguinte, “Por que desenhar? O desenho como potência de desenvolvimento”, explica os motivos pelos quais se busca

INTRODUÇÃO

combater a evasão massiva do desenho, discorrendo sobre as possibilidades educativas, criativas e inovadoras que podem surgir nesta prática. Defendendo a visão de bell hooks (2019) de uma educação libertadora que liga a vontade de saber à vontade de vir a ser, o desenho é visto neste trecho como propulsor do desenvolvimento individual e/ou coletivo, como linguagem e como instrumento político. A partir da experiência de artistas e profissionais criativos, o texto analisará outras possibilidades do ensino e da prática do desenho.

Após todo o desenvolvimento teórico supracitado, o capítulo seguinte, “Experiências práticas”, descreve uma oficina prática executada como ferramenta investigativa do presente projeto. Com o objetivo de estudar e comprovar a pesquisa realizada, realizou-se uma dinâmica de desenho experimental na turma da Imersão Inhotim da artista e designer Mila Petry e outra dinâmica com uma turma de “não desenhistas”. O capítulo conta, portanto, com uma narrativa pessoal do que ocorreu nas oficinas. Neste relatório, descreve-se a curadoria e execução das atividades, bem como a experiência e os resultados observados de cada uma. Os aprendizados obtidos com as dinâmicas são somados à leitura de autores, concluindo a etapa teórica desta monografia.

Em seguida, inicia-se o segmento prático, no capítulo “Livro: conteúdo e projeto gráfico”. Este capítulo discorre sobre o objetivo

prático do projeto, descrevendo a curadoria das atividades, a construção da identidade visual e as escolhas de cor, tipografia e diagramação necessárias no projeto. Nesta parte do texto, serão feitas conexões entre desenvolvimento gráfico e os conceitos abordados no projeto, para criar, assim, um produto final coeso e consistente.

Finaliza-se a monografia com um capítulo de conclusão, analisando o cumprimento dos objetivos propostos e os resultados alcançados após mais de um ano de pesquisa.

1. OBJETIVOS

Esta monografia tem como objetivo investigar o desenho como ação e espaço fértil para a criatividade e o aprendizado e, portanto, passível de tentativas e erros. A pesquisa busca explorar o desenho de forma experimental, defendendo uma educação que enxergue o ato de desenhar como potência de desenvolvimento mental, criativo, psicológico e como ferramenta de comunicação, expressão, reflexão e aprendizado.

Pautado na frase de Tim Ingold, “os processos de gênese e crescimento que produzem as formas são mais importantes que as próprias formas” (2012, p. 26), o projeto objetiva também, de forma lúdica, experimental e interativa, alimentar no público o desejo e a confiança em criar.

A evasão da prática do desenho é vista como regra no amadurecimento humano: desenhar é lido como ação da infância, abandonável na adolescência, que só permanece na vida adulta de alguns seres muito diferentes, os chamados artistas. Torna-se uma questão relevante da pesquisa, portanto, investigar esse fenômeno, levando em conta fatores sociais e políticos, e assim entender o porquê de sua ocorrência.

A partir da teoria e da prática criativa, estudaram-se as possibilidades do desenho como ferramenta do cotidiano popular, para além do seu uso na prática profissional ou no entretenimento/formação infantil. A ideia é também trabalhar o desenho fora do esquema

museu/galeria/valor/capital, e, sim, como forma de expressão, comunicação e observação possível para todos.

O projeto visa, como resultado, a criação de um material interativo com atividades lúdicas que proponham uma prática de desenho livre. A partir de exercícios coletivos de experimentação criativa, o material criado buscará alimentar e valorizar o imaginário individual e coletivo, trazendo confiança criativa para o público e possibilitando a cada um uma imersão com o desenho.

Criou-se, portanto, uma coletânea de dinâmicas de grupo formatadas em um livro destinado a professores e mediadores que busquem explorar o desenho em suas turmas. O livro é o resultado prático desta pesquisa e, portanto, traz consigo propostas de atividades, acompanhadas por sugestões e comentários que têm base nos aprendizados do processo investigativo.

Esta monografia estimula a busca e a valorização do sensível, da imaginação, do improvisado e do universo lúdico. O objetivo é revelar o desenho como ferramenta múltipla de expressão, prazer e observação do mundo. E, além disso, valorizar o potencial de criação individual e coletivo presente em todos nós.

2. BREVE HISTÓRIA DA PRÁTICA DO DESENHO

A seguir, será explorada a relação do ser humano com a criação de imagens, buscando entender qual o papel do desenho nos primórdios da existência humana e como ele se dá nos dias de hoje. Investiga-se também o processo de evasão do desenho que acontece ao longo da vida de um indivíduo, procurando as causas desse distanciamento e entendendo, finalmente, qual a responsabilidade das instituições de educação nesse processo.

2.1. O DESENHO COMO PRINCÍPIO DA EXISTÊNCIA HUMANA

A História do desenho provavelmente remonta ao início da existência humana. Pinturas encontradas em cavernas com mais de 45 mil anos demonstram que, já no Período Paleolítico, seres humanos usavam materiais à sua disposição para registrar visualmente o mundo. O ato de criar imagens sempre caminhou unido a esta espécie: seja nos hieróglifos egípcios, nos mosaicos das igrejas medievais, nas histórias em quadrinhos do século XX ou no metaverso do século XXI, a necessidade do desenho se mantém viva.

O desenho é a ferramenta de documentação mais antiga que se tem conhecimento. A partir da análise desse tipo de registro, a arqueologia hoje possibilita à humanidade o estudo de como viviam seus antepassados há mais de 50 mil anos. Hoje, é possível

entender e especular o funcionamento social de um povo, suas capacidades de expressão e seu desenvolvimento cognitivo, graças às descobertas de desenhos primitivos encontrados em rochas e cavernas, registros que resistiram milhares de anos.

Em 2018, descobriu-se o que hoje é conhecido como o desenho mais antigo do mundo (DEUTSCHE WELLE, 2018). Encontrado em uma caverna na África do Sul, o rabisco consiste em um padrão abstrato pintado em um fragmento de rocha (figura 1), registro ao menos 30 mil anos mais antigo do que os conhecidos até então. A rocha foi encontrada com outros artefatos que possuíam marcações similares, e a descoberta é apontada como evidência das habilidades cognitivas daquele povo, fortalecendo a crença na capacidade dos seres humanos daquele período de já conseguir



Figura 1 — desenho mais antigo que se tem conhecimento¹

¹ DEUTSCHE WELLE. Arqueólogos encontram desenho mais antigo da história da humanidade. G1. 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2018/09/13/arqueologos-encontram-desenho-mais-antigo-da-historia-da-humanidade.ghtml>>. Acesso em: 26 dez. 2022.

2.1. O DESENHO COMO PRINCÍPIO DA EXISTÊNCIA HUMANA

armazenar informações fora de seus cérebros.

A abstração pintada na rocha sul-africana destoa de outros registros encontrados, de datas posteriores, e que já sugerem ilustrações figurativas de criaturas animais. Estudos recentes na ilha indonésia de Celebes (WEI-HAAS, 2021) encontraram os desenhos figurativos mais antigos do mundo: imagens de caça, ilustrando possíveis porcos, búfalos e figuras humanoides.



Figura 2 — desenho figurativo mais antigo²

Os registros, de até 45.500 anos de idade (figura 2), demonstram a capacidade de criação imagética já naquele período e enriquecem a

pesquisa especulativa de profissionais sobre o significado e função destes desenhos. Estudos apontam um uso místico destas imagens, em que se desenhava a caça para atraí-la; outros especulam a possibilidade do desenho como registro de histórias vividas, ou ainda, de comunicar lendas do imaginário coletivo daquele povo.

Independente da intenção final dos desenhistas, é evidente a apropriação do desenho pelas populações primitivas, demonstrando o uso deste instrumento como forma de experienciar o mundo desde os primórdios da humanidade. A arqueóloga paleolítica April Nowell, da Universidade de Victoria, ressalta que as cavernas cobertas de imagens “refletem uma mudança vital na maneira como nossos ancestrais lidavam com o meio ambiente e a paisagem” (WEI-HAAS, 2021, np.). “Eles estão imbuindo o lugar com significado, talvez com uma dimensão simbólica”, afirma Nowell (NOWELL apud WEI-HAAS, 2021, np.).

No decorrer da História, a prática do desenho se desenvolveu junto à evolução humana, sendo utilizada para as mais diversas funcionalidades: contar narrativas, esboçar projetos, criar imagens místicas e instrumentos de adoração religiosa. O desenho serviu como linguagem, como escrita e como obra de arte para contemplação. Os modos de uso do desenho ao longo da História são infinitos e foram apropriados por diferentes grupos sociais ao longo dos séculos.

² WEI-HAAS, Maya. Porco selvagem de 45 mil anos é a arte rupestre figurativa mais antiga do mundo. National Geographic. 2021. Disponível em: <<https://www.nationalgeographicbrasil.com/ciencia/2021/01/desenho-porco-selvagem-45-mil-anos-pintura-rupestre-animal-mais-antiga-mundo>>. Acesso em: 19 mar. 2023.

2.1. O DESENHO COMO PRINCÍPIO DA EXISTÊNCIA HUMANA

Hoje, no estilo de vida ocidental do século XXI, o desenho é visto pelo senso comum de forma dualista: obra de arte profissional ou expressão infantil. No primeiro caso, o desenhista é visto como um “mago” que nasceu com habilidades que o permitem desenhar de forma “bela e correta”. Já na segunda possibilidade, o desenho é visto como instrumento de educação infantil, ou de brincadeira, que precisa ser abandonado depois que a criança cresce — caso ela não participe do grupo seletivo de pessoas com habilidades extraordinárias para o desenho —, pois esta atividade é lida como algo bobo, lúdico, inútil.

Assim, observa-se uma evasão estrutural do desenho, em que a atividade é abandonada pela população no fim da sua infância. Associa-se o ato de desenhar à imaturidade, à brincadeira, conceitos que se tornam proibidos ao indivíduo quando este se torna adulto.

2.2. A EVASÃO DO DESENHO

A professora de artes Cacau Marçal, docente há mais de 35 anos, conta em uma entrevista realizada para este TCC que, em sua experiência com turmas das mais diferentes idades — da educação infantil à EJA —, é nítido o momento em que as crianças constroem sua insegurança com a prática do desenho (MARÇAL, 2022, informação verbal).

Durante a pré-escola, a formação escolar é praticada com mais liberdade. É comum que os pedagogos trabalhem nesse momento uma noção de educação mais atrelada ao papel da experiência e menos ligada a metas e resultados finais. Assim, a arte é trabalhada como meio de libertação, de forma a valorizar a potência de criação dos alunos.

No entanto, no momento em que se inicia a alfabetização, este formato cai por terra, e até os termos utilizados mudam. O conceito de “grupo” transforma-se em “turma”; a “educação” vira “ensino”; e o estudante de repente torna-se um ser sem conhecimento, que será moldado para adequar-se aos sistemas avaliativos.

Em sua experiência em turmas variadas, Marçal (2022) percebe a mudança que ocorre durante o período de alfabetização na atitude da criança com seus próprios desenhos. O que antes era uma atividade prazerosa, de experimentação, torna-se uma frustração, e a autocrítica começa a aparecer.

Isso ocorre, segundo ela, por conta do próprio formato de ensino, que pune e não considera o erro como parte fundamental do processo de aprendizagem. No momento em que a criança aprende a ler e a escrever, ela aprende que há um modo correto de se expressar e o que quer que saia da norma será punido, considerado errado. Essa ideia se reflete na prática do desenho, e o momento de criação livre torna-se uma prova. A tendência a partir desse

2.2. A EVASÃO DO DESENHO

estado de insegurança é, conseqüentemente, o afastamento cada vez maior do indivíduo do ato de desenhar, convencendo-o de que ele não tem capacidades para aquilo. “Alguém falou pra pessoa, ou ela se sentiu, não sabendo desenhar. Então é uma batalha fazer com que a pessoa perceba que ela sabe e o que ela faz tem valor”, resume Cacau Marçal (2022, informação verbal), ao contar do seu trabalho no ambiente escolar.

3. O PAPEL DA EXPERIÊNCIA NO APRENDIZADO

No capítulo anterior, foi constatado o afastamento estrutural da população do ato de desenhar no mundo contemporâneo e a ligação intrínseca deste fenômeno ao modo de funcionamento das instituições educativas. O capítulo a seguir dará sequência a essa constatação, discorrendo sobre a prática do ensino a partir de uma abordagem histórica e crítica.

Amparado pelas reflexões dos estudiosos Sir Ken Robinson e bell hooks, o texto fará uma reflexão sobre curiosidade, inteligência e o papel do corpo e do prazer em sala de aula. A análise a seguir explora a falta de participação do corpo nos processos educativos vigentes e especula outras formas de abordagem que fortaleçam o aprendizado a partir da experiência.

3.1. A SALA DE AULA

Ao analisar o modo de operação das instituições educativas vigentes, percebe-se que a educação, que poderia ser exercida como prática libertadora, é moldada até hoje por padrões do século XVII, seguindo uma lógica produtivista da Revolução Industrial. O sistema de educação bancária, como definido pela escritora e educadora norte americana bell hooks, consiste em um formato “baseado no pressuposto de que a memorização de informações e sua posterior

regurgitação representam uma aquisição de conhecimentos que podem ser depositados, guardados e usados numa data futura” (HOOKS, 2019, p.14). Mas como esse modelo foi formado?

Em sua palestra TED mundialmente conhecida, “Como as escolas matam a curiosidade”, o autor e educador Sir Ken Robinson (2006) explica a construção do sistema de educação pública no período industrial. Neste momento, as escolas são montadas para atender os interesses e as necessidades dos meios de produção. Portanto, os conteúdos lecionados são definidos por dois critérios: nível de utilidade na atividade laboral ou habilidade acadêmica. Ambos excluem qualquer tipo de prática artística dentro do ambiente escolar.

Enquanto o primeiro foca em atividades de produção industrial e, assim, ignora o ensino das artes, por exemplo — já que não pretende formar artistas —, o segundo modo restringe o significado de inteligência à norma acadêmica, excluindo outras formas de conhecimento. A escola é, então, neste critério, um preparatório para a universidade, formando indivíduos que pensam isoladamente com a mente, sem consciência do corpo que habitam.

Robinson questiona a plateia da palestra: “por que não se ensina dança como se ensina matemática?” (Robison, 2006, tradução

3.1. A SALA DE AULA

nossa). A escola ensina cabeças sem corpo, ignorando todas as possibilidades de inteligência corporal, espacial, musical, entre outras, que uma educação integrada e interdisciplinar pode fornecer.

Entendendo o modo de funcionamento da sociedade industrial dos séculos anteriores, é possível compreender por que a escola foi montada desta forma. No entanto, hoje, séculos mais tarde, os avanços tecnológicos e intelectuais levaram a humanidade a traçar outros caminhos, tornando inviável a manutenção de tal sistema.

Na contemporaneidade, máquinas realizam grande parte do trabalho antes realizado por seres humanos. Mais além das operações braçais, hoje, a tecnologia se estende até a serviços de inteligência artificial, que ocupam um espaço cada vez maior no cotidiano e no mercado de trabalho.

Surge então, como contraponto a esse novo cenário de ameaça ao status quo, a necessidade da criatividade e da inovação como palavras de ordem. Sir Ken Robinson reforça a certeza de um futuro imprevisível, mas afirma tal imprevisibilidade como algo incrível, que precisa ser encarado com criatividade. “Não sabemos como será o mundo daqui a cinco anos, então como formar crianças para que trabalhem até os próximos 60, 70 anos?” (ROBINSON, 2006, tradução nossa). Uma das habilidades mais úteis para lidar com um futuro tão misterioso, portanto, é a criatividade, a capacidade

de inovar e improvisar diante de mudanças. O futuro precisa de mentes criativas, que pensem fora da caixa.

Por que, então, a escola, espaço de formação dos indivíduos que estruturarão esse futuro, mantém estruturas similares às do século XVII? Por que as disciplinas, o formato da sala de aula, os métodos de avaliação, seguem os mesmos? Torna-se urgente reavaliar a estrutura da educação, focando em um ensino interdisciplinar e participativo.

3.2. SOLUÇÕES POSSÍVEIS

Reconhecendo a necessidade de uma reavaliação dos métodos escolares, surge o desafio de como atendê-la. Como institucionalizar uma educação que permita e potencialize a criatividade? Ken Robinson (2006) defende que as crianças têm talentos extraordinários que são apagados pelo sistema de educação. Busca-se, portanto, criar um ambiente que abrace toda essa potência, celebrando a diversidade dos olhares das crianças como algo rico a ser explorado, e não podado desde cedo. Educar as crianças de forma que elas possam encarar um futuro incerto de frente e fazer algo a partir disso.

Ken Robinson (2006) afirma que, para alcançar tais objetivos, é necessário compreender a inteligência como algo diverso, dinâmico

3.2. SOLUÇÕES POSSÍVEIS

e distinto. Afinal, a inteligência é interativa e a criatividade vem a partir da interdisciplinaridade, do encontro de conhecimentos. O pensamento se manifesta de forma visual, sonora, abstrata, física, motora. É contraproducente reduzi-lo a uma só forma. Para contemplar essa visão ampla da educação, a professora e ativista bell hooks aborda o conceito do prazer em sala de aula:

O primeiro paradigma que mudou minha pedagogia foi a ideia de que a sala de aula deve ser um lugar de entusiasmo, nunca de tédio. E caso o tédio prevalecesse seriam necessárias estratégias pedagógicas que intervissem e alterassem a atmosfera, até mesmo a perturbasse (HOOKS, 2019, p.16).

A autora ratifica o ponto abordado por Robinson sobre o papel do corpo nas instituições educativas, defendendo a necessidade de “uma pedagogia que ousa subverter a cisão entre mente e corpo e nos permite estar presentes por inteiro — e, conseqüentemente, com todo o coração - na sala de aula” (HOOKS, 2019, p.256). Segundo a autora, a compreensão do corpo como participante ativo da sala de aula interfere diretamente no entendimento desta como um ambiente de paixão e de entusiasmo.

Entrando na classe determinados a apagar o corpo e nos entregar à mente de modo mais pleno, mostramos por meio do nosso ser o quanto aceitamos o pressuposto que a paixão não tem lugar na

sala de aula. A repressão e a negação nos possibilitam esquecer e, depois, buscar desesperadamente [...] recuperar nossos sentimentos e paixões [...] depois da aula (HOOKS, 2019, p.254).

Inspirada em sua experiência lecionando a disciplina de Estudos da Mulher, hooks reconheceu de forma prática o lugar da paixão e do reconhecimento erótico no contexto da sala de aula: “Eros estava presente como força motivadora em nossas aulas” (HOOKS, 2019, p.257). Para compreender a fala da autora, é importante entender, no entanto, o erotismo para além dos termos sexuais, mas como força motriz que impulsiona a vida.

A compreensão de que Eros é uma força que auxilia o nosso esforço geral de autoatualização, de que ele pode proporcionar um fundamento epistemológico para entendermos como sabemos o que sabemos, habilita tanto os professores quanto os alunos a usar essa energia na sala de aula de maneira a revigorar as discussões e excitar a imaginação crítica (HOOKS, 2019, p.258).

No momento em que os professores contribuem com a paixão da busca pelo conhecimento, a sala de aula se converte em “um lugar dinâmico onde as transformações das relações sociais se atualizam concretamente e a falsa dicotomia entre mundo exterior e o mundo interior da academia desaparece” (HOOKS, 2019, p. 258).

3.2. SOLUÇÕES POSSÍVEIS

Mas o entusiasmo pelas ideias não é suficiente para criar um processo de aprendizado empolgante. A autora afirma a necessidade de reconhecer e valorizar a presença de cada indivíduo presente na aula — alunos e professores — como influenciadores na dinâmica da classe. “Na comunidade da sala de aula, nossa capacidade de gerar entusiasmo é profundamente afetada pelo nosso interesse uns pelos outros” (HOOKS, 2019, p. 17). Assim, é preciso abordar práticas pedagógicas que reafirmem a importância da contribuição de todos para o desenvolvimento da aula e que, assim, auxiliem a criar um ambiente de colaboração. Afinal, o entusiasmo se gera a partir de um esforço coletivo.

3.3. O VALOR DA EXPERIÊNCIA

A defesa de uma educação integrada é também a busca por valorizar a experiência emocional e sensitiva como parte essencial da formação humana:

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender

o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço (BONDÍA, 2002, p. 24).

A valorização do tempo e da atenção aos detalhes do cotidiano preza pela conexão da mente com os cinco sentidos. É vital reconhecer a importância do tato, visão, olfato, paladar e audição no aprofundamento da experiência de vida humana. Dar-se espaço para experimentar a vida com mais cuidado e atenção aprofunda a capacidade perceptiva e imaginativa do ser humano, possibilitando também a aquisição de novas habilidades individuais.

Esse movimento de pausa e suspensão citado por Bondía é um contraponto ao modo de vida capitalista contemporâneo, em que a maior parte da população está sempre correndo atrás do prejuízo, sobrecarregando-se com tarefas para dar conta do dia-a-dia. Em uma realidade que oprime os indivíduos com rotina, contas e demandas, é difícil pautar a pausa como uma necessidade. No entanto, em prol da melhora da qualidade de vida individual e comunitária de uma sociedade, é importante fazer um movimento rumo a essa utopia.

A correria do dia-a-dia estabelece a pressa e a desatenção como norma e, assim, mesmo nas oportunidades que o indivíduo tem

3.3. O VALOR DA EXPERIÊNCIA

de tempo livre, as atividades contemplativas são rapidamente substituídas por um turbilhão de alternativas de entretenimento imediato. Com o desenvolvimento das tecnologias e a consequente aceleração do mundo, constrói-se uma sociedade cada vez mais ávida por incessantes novidades. Nos momentos de pausa da rotina, o tédio é evitado a todo custo. Assim, anulam-se os momentos de contemplação e reflexão e criam-se indivíduos cada vez mais desconectados de si mesmos e do mundo ao seu redor.

A pressa do cotidiano e a fuga do tédio aliadas a um sistema de educação que serve apenas à mente e desconsidera a presença do corpo, como explicitado anteriormente, são somados à nova presença esmagadora das telas — celulares, computadores, televisões, tablets, outdoors. Essa conta resulta em uma alienação crescente dos indivíduos às experiências do próprio corpo e, principalmente, da interação deste com o mundo.

Os olhares presos às telas levam a mente para o mundo virtual e, nesses momentos, o corpo é esquecido. Assim, vive-se cada vez mais “uma vida em que tudo se passa entre olhar e suporte sem a mediação do corpo” (TIBURI, 2017, p. 23). No mundo real, o corpo cansado de um ritmo alucinante de rotina muitas vezes habita sem prestar atenção às suas ações, aos cenários, às riquezas do dia-a-dia que deixam a vida mais interessante.

A transformação dessa realidade se dá a partir do cuidado com

o tempo e atenção, permitindo aos indivíduos um olhar mais encantado com o mundo à sua volta. Esse desejo encontra um desafio enorme nas grandes cidades brasileiras, onde a realidade é desigual e a maior parte da população é obrigada a dedicar todo o seu tempo e energia ao trabalho. É necessário, portanto, olhar para essa questão com cuidado, buscando ferramentas para mudar esse formato social.

Para fortalecer essa sensibilidade, processos criativos e experimentais podem ser fortes aliados. O ato de desenhar, temática central desta monografia, é uma ferramenta potente de valorização do olhar, exploração do sensível e diálogo entre os sentidos. “O desenho manual, pessoal, ainda é o lugar do corpo como espaço próprio da experiência” (TIBURI, 2017, p. 23), pois a prática exige uma demora, um tempo maior de observação daquele espaço, que permite ver detalhes e perceber melhor a relação do corpo com a mente e com o ambiente. Em tempos de tanta pressa, o desenho torna-se, assim, um ato subversivo.

Fernando Chuí, no livro *Diálogo/ Desenho*, discorre, em uma troca de cartas com a filósofa Marcia Tiburi, sobre as possibilidades do desenho. No texto, Chuí questiona: “Você não acha que, até por ser geralmente tão precocemente assassinado nas pessoas com a escrita escolar, o desenho ainda possa nos dar uma pista para a emancipação do corpo e da sociedade?” (CHUÍ, 2017, p. 61). Essa

3.3. O VALOR DA EXPERIÊNCIA

pergunta motiva o próximo capítulo, em que será investigado, no ato de desenhar, as possibilidades de liberdade trazidas pelo autor. Entendendo o desenho como uma linguagem possível para todos, serão exploradas as possibilidades de desenvolvimento individual e coletivo que a atividade pode promover.

4. POR QUE DESENHAR? O DESENHO COMO POTÊNCIA

O capítulo anterior refletiu sobre o papel do corpo em sala de aula, entendendo o valor da experiência no processo de aprendizado. A pesquisa, sobretudo, encontrou, na valorização da expressão do corpo, a chave de uma melhor qualidade de vida. Nas páginas a seguir, tal reflexão tem sequência em uma ponderação sobre as possibilidades oferecidas pela prática do desenho.

Para que desenhar? Primeiramente, é interessante desvincular a prática na vida adulta de uma obrigação meramente utilitária. Desenhar pode ser uma atividade de relaxamento, aprendizado ou reflexão, não deve ser restrita a uma habilidade profissional. Esta é uma alternativa, certamente, mas não se deve excluir suas outras possibilidades. A partir da união da minha observação e experiência pessoal a referências teóricas, o capítulo abordará, portanto, outras alternativas: o desenho como instrumento político, ferramenta de aprendizado e linguagem.

4.1. O DESENHO COMO INSTRUMENTO POLÍTICO

Levando em consideração os pontos abordados pelos capítulos anteriores em relação à evasão da atividade do desenho, aos métodos escolares de ensino e à aceleração contínua do cotidiano, é perceptivo que “as pessoas desenhavam cada vez menos porque

a vida vai esfacelando aos poucos os instrumentos de reflexão e apreciação da vida” (CHUÍ, 2017, p. 20). A valorização do desenho a partir de metodologias efetivas é, portanto, um caminho necessário para a manutenção do olhar atento, curioso e, sobretudo, crítico.

Desenhar de forma ativa envolve os sentidos e aumenta a experiência, fazendo o mundo parecer maior. Em um momento em que o olhar se divorcia do corpo, a prática experimental do desenho surge como um resgate. “Como o desenho pode gerar um corpo político? Penso que o corpo e o olhar andam separados em nossa cultura espetacular, e que o desenho pode ser a arte de devolver o olhar ao corpo” (TIBURI, 2017, p.63). Esta monografia é, portanto, um contraponto ao virtual, uma chamada ao mundo real, conectando o ser humano aos seus sentidos primários e às suas vivências. Acordar o corpo para a própria experiência física reforça sua potência como ferramenta de ação e instrumento político.

A forma com que observamos o mundo é pautada por nosso repertório de vida: cores, cheiros, sons, sentimentos e sensações que experimentamos. A partir da combinação de inúmeras variáveis, cada ser humano cria seu próprio repertório particular, gerando infinitas formas diferentes de viver e enxergar a própria existência. Quanto mais atentos estamos às peculiaridades e riquezas do mundo a nossa volta, maior torna-se o nosso repertório.

4.1. O DESENHO COMO INSTRUMENTO POLÍTICO

Valorizar essa diversidade de olhares, explorando a capacidade de cada um de representar o mundo de sua própria forma, é enriquecer a cultura de um povo e multiplicar as vozes de qualquer debate. A criação imagética do desenho, portanto, entra como possibilidade de fortalecer esse encontro com o outro e consigo mesmo.

Os exercícios criativos, propostos pelos professores estadunidenses Richard e Judith Wilde no livro *The Process* (2015), ilustram perfeitamente a multiplicidade de olhares para um mesmo objeto. Ao solicitar aos alunos a criação de um desenho a partir de uma mesma imagem de alvos (figura 3), por exemplo, os resultados são os mais diversos possíveis (figuras 4, 5 e 6), o que torna o exercício infinitamente mais rico.

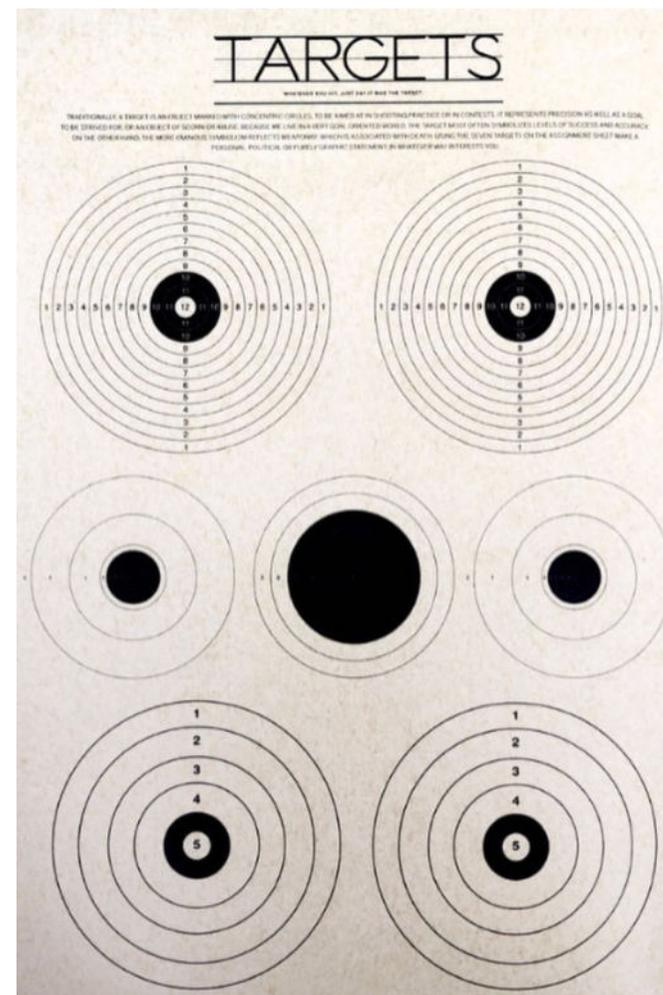


Figura 3 — ilustração de alvos original

³ WILDE, Judith; WILDE, Richard. *The Process: A New Foundation in Art, Design*. Hachette UK, f. 248, 2015, p.72.

4.1. O DESENHO COMO INSTRUMENTO POLÍTICO

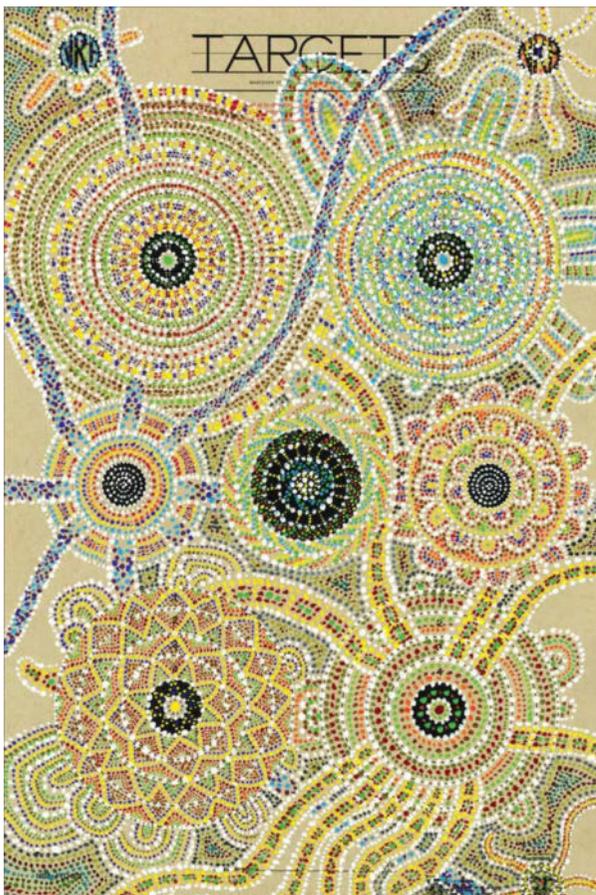


Figura 4 — ilustração de Alexandra Stikeleather⁴

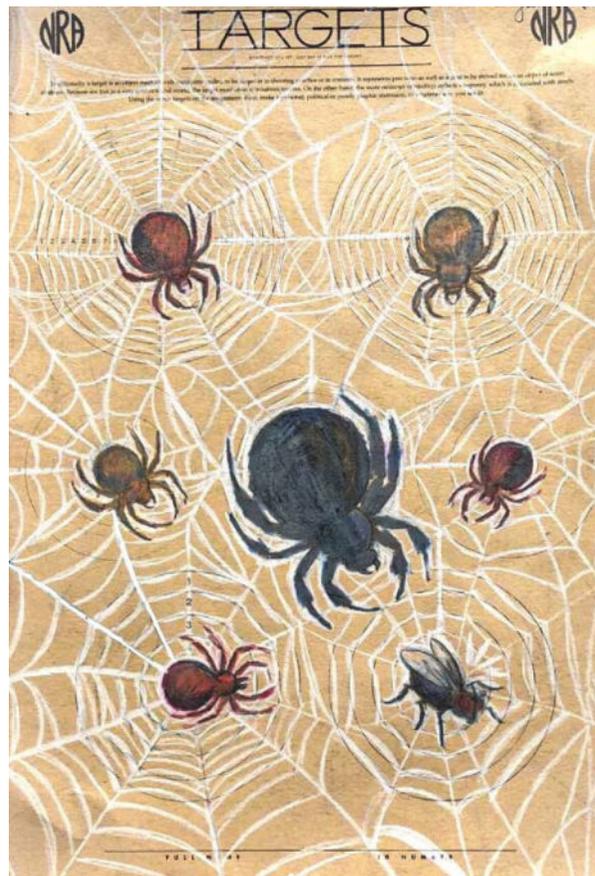


Figura 5 — ilustração da autora

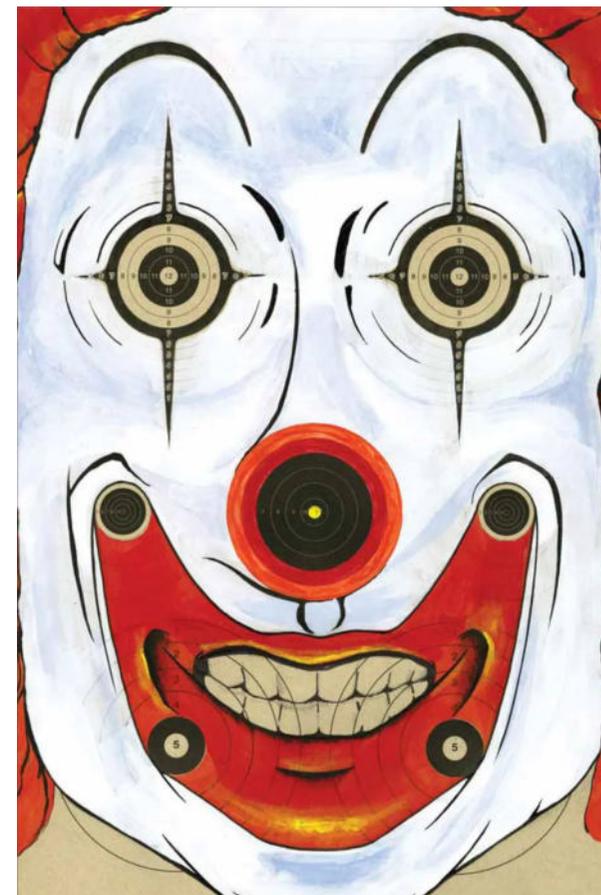


Figura 6 — ilustração de Hyungkyu Cho⁵

⁴ WILDE, Judith; WILDE, Richard. The Process: A New Foundation in Art, Design. Hachette UK, f. 248, 2015, p.74.

⁵ WILDE, Judith; WILDE, Richard. The Process: A New Foundation in Art, Design. Hachette UK, f. 248, 2015, p.76.

4.1. O DESENHO COMO INSTRUMENTO POLÍTICO

Além disso, desenhar aguça um olhar crítico e reflexivo, extremamente necessário em uma cultura do espetáculo como a do século XXI, que bombardeia o indivíduo de imagens que ele não é alfabetizado para ler.

A população ocidental contemporânea se tornou, por conta dos avanços tecnológicos e dos meios de comunicação em massa, extremamente visual, dependente de crescentes estímulos estéticos. No entanto, a leitura e o apoderamento dessas imagens são desestimuladas ou negligenciadas pelo *status quo*, facilitando a transformação desses espectadores em massa de manobra. “Nossa cegueira é a desatenção. Temos um mundo feito de imagens e enervante incompetência para ver” (TIBURI, 2017, p.92). Em uma era de fake news, perfis robôs e vídeos falsos, em que “o desenho é uma atividade negligenciada cultural e educacionalmente em função dos direcionamentos do desejo dos poderes estabelecidos institucionalmente” (TIBURI, 2017, p.49), estimular a sensibilidade visual torna-se não apenas necessário, mas urgente.

Imersas em telas, as pessoas estão perdendo a sensibilidade do toque, gosto, olfato, e audição. O consumo crescente de comida processada não permite conhecer a textura, sabor e cheiro do alimento original; a prática de andar na rua com fones de ouvido blinda esse indivíduo dos sons e das surpresas do cotidiano; a busca pelo celular a cada momento que possa sugerir um tédio apaga a

curiosidade e a atenção ao mundo exterior. Assim, anulam-se os sentidos e os indivíduos se tornam, cada vez mais, espectadores viciados em estímulos visuais.

Se não há ação criativa e estímulo dos sentidos, confia-se cada vez mais nos olhos e apenas neles, sem questionar o que se vê. Os indivíduos tornam-se passíveis de manipulação e anulam seu próprio senso crítico.

O desenho, assim, oferece boas ferramentas para enfrentar esse desafio. Afinal, entender como funciona a criação de uma imagem possibilita compreender também seu funcionamento como veículo de comunicação, convencimento e mobilização popular. “Se a pessoa não conhece o elemento, não sabe que aquilo existe, ela não enxerga” explica a professora de artes Cacau Marçal (2022, informação verbal). E este caminho é uma via de mão dupla. Marçal complementa: “quando você amplia a experiência do olhar você amplia a possibilidade do registro” (2023, informação verbal).

Desenhar é criar imagens. E a criação coloca o indivíduo em uma posição ativa, de transformação, mais reflexiva e sensível ao seu entorno. “É uma ação do olhar. Não é questão de coordenação motora, mas de aprimoramento da percepção e da inteligência” (CHUÍ, 2017, p. 19). É necessário, portanto, “prestar atenção e olhar com força”. Daí começa o movimento do pensar, pelo motor do desenho” (TIBURI, 2017, p.54).

4.1. O DESENHO COMO INSTRUMENTO POLÍTICO

A doutora psiquiatra Nise da Silveira mostrou, na prática, a efetividade da criação de imagens como forma de ativar o corpo político do indivíduo. Ao oferecer tinta e papel para seus clientes no hospital psiquiátrico, transformava-os em donos de suas próprias histórias. “Não se trata de fazer arte, mas de produzir um efeito sobre si próprio. Aquele que até então permanecia passivo, agora começa a desempenhar uma parte ativa. Retendo sobre cartolinas fragmentos do drama que está vivenciando desordenadamente, o indivíduo despotencializa figuras ameaçadoras, conseguindo desidentificar-se de imagens que o aprisionavam”, defende Jung (Jung apud Silveira, CCBB, n.p.).



Figura 7— Nise trabalhando com seus clientes⁶

⁶ Luiz Carlos Mello. 2014. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/livros/fotobiografia-traz-sintese-do-arquivo-pessoal-de-nise-da-silveira-14820898>. Acesso em: 9 ago. 2023.

4.2. O DESENHO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO

O ato de criar imagens é importante, para além do seu efeito político, como ferramenta de aprendizado. Considerando os pontos abordados nas páginas anteriores, é clara a potência do desenho como ferramenta para um sistema educacional mais amplo e multidisciplinar, que aborda o prazer como qualidade educativa.

O desenho seria, portanto, transmitido a partir do processo de ensino-aprendizagem, no qual o professor é um mediador entre o estudante e o conhecimento. O objetivo não é ensinar uma forma certa ou errada de desenhar, e sim estimular e proporcionar o contato desse indivíduo com a prática do desenho, dando ferramentas para que ele se desenvolva e construa seu conhecimento.

A construção do conhecimento se dá de forma e ritmo individual e intransferível, como nos apontam os trabalhos de Piaget e Vygotsky [...] o termo ‘ensinar’ se torna um conceito bastante frágil, posto que não é mais admissível imaginar que se pode transmitir quaisquer forma de conhecimento e, sim, ajudar o indivíduo a construí-los (CHUÍ, 2017, p.100).

A criação imagética possibilita o desenvolvimento de uma série de habilidades: autoexpressão, pensamento espacial, técnicas manuais, observação detalhada, entre muitas outras. Uma educação

4.2. O DESENHO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO

interdisciplinar que abraça o desenho habilita que os estudantes mostrem e desenvolvam o seu olhar. A escola se torna muito mais rica quando abraça essa pluralidade.

Colocar a caneta no papel tem muitos benefícios. Desenvolve a capacidade de observação atenta, introspecção, paciência e humildade — atributos vitais em uma época em que o caos da política e da tecnologia domina nossos dias. Desenhar, esboçar, rabiscar, diagramar, ou como quer que você chame, também é uma ferramenta útil para resolver problemas, porque ajuda a visualizar ideias e palpites (QUITO, 2018).

Entretanto, muito além de uma forma de administrar habilidades, o desenho ensina ao estudante que tudo requer processo. Desenhar ensina a necessidade de fazer repetidamente, aceitar seus erros, lidar com o imprevisto e aprender com isso. Para elaborar esse ponto, serão abordadas duas experiências em sala de aula, em que participei como aluna das propostas elaboradas pelos docentes, e a entrevista com a professora Cacau Marçal, já citada em capítulos anteriores.

Em um momento que a tecnologia possibilita a produção de imagens em instantes, a partir de ferramentas de inteligência artificial e programas de edição pré-programada, o processo humano de criação imagética é posto em prova. Em entrevista concedida para

este trabalho, a professora Cacau Marçal explica que percebeu em suas aulas na escola que os estudantes do contexto pós-pandêmico têm um repertório imagético maior, mas uma criação limitada à cópia de imagens existentes. “Quando aparecem esses telefones que têm imagem, vídeo, fotografia, edição... Isso tanto ampliou o repertório visual, a capacidade das pessoas de perceberem imagens, como também fez a sociedade do copia e cola, você cria pouco. Nessa sociedade você tem poucas expressões de criatividade” (MARÇAL, 2022, informação verbal).

As coisas já vêm prontas. E quando você erra, a coisa não fica como gostaria, você vai lá e deleta. A máquina dá essa facilidade muito grande, tudo é muito rápido e fácil e fica com uma cara de pronto, criando uma estética coletiva sobre o que é belo, o que é pronto, o que é válido como imagem (MARÇAL, 2022, informação verbal).

Ela complementa contando que os adolescentes que tiveram muito tempo de formação na pandemia estão muito engessados à cultura visual do videogame. Fazer um desenho simplificado é, para esses estudantes, motivo de frustração, pois aquilo não agrada suas noções de estética.

A produção de imagens é agora fácil, rápida, “limpa”, servindo a muitas necessidades do mercado neoliberal. No entanto, essa

4.2. O DESENHO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO

garantia estética perde as riquezas provenientes de um processo de criação. Marçal explica o que observa nas escolas:

“Nessa lógica de mercado neoliberal, os pais querem ver o resultado no ENEM, e, nisso, se perde muita coisa. A tal da garantia: tem que garantir, tem que achar bonito. E o processo de criação pressupõe o erro, pressupõe o feio, porque o feio faz parte do processo, faz parte da vida, faz parte da arte. A vida tem feio. Nada é tão estabelecido, tão certo, tão determinante” (2022, informação verbal).

A professora reforça que aulas de arte que busquem apenas resultados controláveis e desenhos “perfeitos” de seus alunos não desempenham sua potência educativa. A cópia restrita, sem reflexão, gera um desenho sem “alma”. O criador não se conecta ao mundo e nem à sua própria criação.

Permitir-se ao erro é um aprendizado muitas vezes negado, mas que é essencial para a formação de um indivíduo e de sua relação com a sociedade. É com o erro que se geram novas ideias e que surge a criatividade e a originalidade. No desenho, em especial, o medo de errar é latente na maioria dos adultos. É necessário relembrar a confiança e espontaneidade das crianças para criar sem medo.

Sir Ken Robinson (2006) explica que a maioria das crianças perde essa capacidade espontânea à medida que cresce, e é ensinada

que errar é a pior coisa que se pode fazer. Assim, Robinson alerta, estamos educando as pessoas para fugir de sua própria criatividade.

Para estudar esse tema, fui aluna de cursos que tinham como objetivo devolver a confiança criativa aos adultos, liberando-os do medo do erro. Assim, participei, em novembro de 2022, da oficina Desenho Sem Medo do cartunista André Dahmer, na Biblioteca Parque localizada no centro do Rio de Janeiro. O projeto consistiu em dois dias de aula dedicadas a pessoas que não desenhavam, buscando proporcionar uma prática que possibilitasse ao público adquirir conforto nessa prática. A turma era muito variada: adultos de diversas idades e experiências, alguns já desenhavam, outros não rabiscavam há anos ou décadas. Mesmo com uma certa timidez inicial, a turma foi se soltando a partir das instruções e do tom humorístico do professor.

Dahmer disse à turma para ganhar conforto dentro do desenho. E que, para isso, é necessário pintar com pressa, preencher o máximo de folhas em branco possível. A prática leva ao conforto. Nos instruiu também a “desenhar com o sovaco” e não com a mão, para que, assim, o corpo inteiro participasse do movimento. Em sua aula, ficou clara a percepção do desenho como expressão do corpo e da importância de abraçar sua própria forma de expressão na hora de riscar o lápis sobre o papel.

Pedi para assumirmos nossos traços e repetia que o desenho é

4.2. O DESENHO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO

como a caligrafia. A tentativa de formatação é possível, mas, na essência, cada um tem o seu. “Não existe desenho feio ou errado e não existe um desenho igual ao outro”⁷, Dahmer defende (2022, informação verbal). Seu estilo é a sua identidade: sua forma de olhar, de pensar, de traduzir os conceitos para o papel. Ter uma formação diferente, por exemplo, possibilita uma bagagem única que pode transformar-se em destaque na criação de um indivíduo, ao invés de uma limitação.

Como aluna, reclamei ao professor que meu traço era muito forte e que deveria suavizá-lo. Sua resposta foi me entregar um pilot preto para sobrepor o lápis e pedir que assumisse essa forma de desenhar.

Além desta experiência, participei também das aulas de Desenho de Observação 1, oferecidas pelos professores Rafael Fonseca e Gustavo Racca, para o curso de Arquitetura e Urbanismo da FAU/UFRJ. A ementa da disciplina busca destravar o olhar e ampliar o repertório de percepção dos alunos, abordando o desenho como ferramenta de reflexão e pesquisa do espaço.

Para alcançar esse objetivo, os professores oferecem aulas muito diferentes do convencional, provocando os alunos a brincar e se divertir desenhando. Entre as aulas oferecidas, há atividades externas dentro e fora do campus, sessões de modelo vivo com artistas circenses, alongamentos com música antes da aula,

oficinas de encadernação para criar o caderno que será utilizado na disciplina e a aula “Perdendo o medo do papel em branco”, que obriga os alunos a mergulhar no desenho com liberdade.

Nessa aula especial, os professores reúnem as oito turmas de calouros no mezanino do prédio da Reitoria da Universidade Federal do Rio de Janeiro, localizado na Cidade Universitária, sentados em duas fileiras com papéis em branco entre elas. Munidos de tinta, nanquim, pincéis, escovas de dente e outros materiais de “baixa precisão”, cada estudante é convidado a desenhar o colega da frente sem olhar para o papel. A atividade, que gera um misto de constrangimento e diversão, é repetida algumas vezes com a troca de duplas, sendo posteriormente substituída por um desenho do colega à frente a partir dos espaços negativos da figura observada. Por fim, é proposto que os alunos unam objetos que trouxeram — até os tênis que estão calçando — para criar composições e desenhá-las.

O resultado é uma aula divertida e diferente, em que a bagunça e a diversão imperam como ferramentas educativas. Os professores proporcionam na disciplina a oportunidade do aluno brigar com suas próprias certezas, perceber novos detalhes e tirar a pressão de um resultado impecável. Assim, o estudante adquire também mais consciência espacial, seja na presença do próprio corpo no ambiente, ou na ocupação da tinta na limitação do espaço do papel.

⁷ Fala do professor André Dahmer na oficina Desenho Sem Medo, Biblioteca Parque, em 8 e 9 de novembro de 2022.

4.2. O DESENHO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO



Figura 8 — foto I da aula “Perdendo o medo do papel em branco”. A atividade “desenho cego” do colega à frente.



Figura 9 — foto II da aula “Perdendo o medo do papel em branco”. Desenhando o colega a partir dos espaços negativos.



Figura 10 — foto III da aula “Perdendo o medo do papel em branco”. Desenhando a composição criada.

4.2. O DESENHO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO

Em suma, as experiências transmitidas pelos professores em ambas as experiências contribuíram muito para esta monografia, ilustrando como a prática livre do desenho, que oferece ao indivíduo a possibilidade de desfrutar do processo, pode funcionar e se transformar em uma ferramenta de ensino extremamente rica.

4.3. O DESENHO COMO LINGUAGEM

Por fim, é interessante avaliar que o desenho é, assim como a escrita e a matemática, uma linguagem. Portanto, possui seus códigos e especificidades e pode ser usufruída de inúmeras formas, seja para comunicar, registrar, ensinar, expressar. O autor Fernando Chuí descreve o desenho como um “nascimento da alma a partir do gesto. Como se a maneira que cada pessoa tem para se expressar pela ação de seu corpo pudesse ser concretizada no espaço-tempo de uma folha de papel” (CHUÍ, 2019, p. 17).

Anne Quito compara, em seu artigo *How to start drawing*, o desenho com a escrita, em termos de adesão popular. Ambas são linguagens, formas de comunicação, mas, enquanto o desenho na vida adulta é restrito às pessoas tidas como “desenhistas”, a escrita é amplamente utilizada por todos.

A escrita não é ensinada somente aos aspirantes a escritores, pois pode ser usada para desempenhar infinitas funções: registro,

comunicação, autoexpressão, organização. O mesmo poderia ocorrer no ensino e prática do desenho. Se valorizado, seria possível um desenvolvimento individual e coletivo como linguagem e expressão.

A chave para abrir o desenho para todos é deixar de lado a ansiedade estética associada à arte. A importância do desenho na história humana não é artística; tem a ver com a aquisição, consolidação e transmissão do conhecimento humano. Desenhar é aprender. Desenhe para entender, para registrar, para sintetizar, não para executar. Desenhe para aprender (QUITO, 2018).

Assim, alfabetizando a população imagetivamente, contribui-se também para o desempenho das funções políticas e educativas do desenho, descritas anteriormente.

5. EXPERIÊNCIAS PRÁTICAS

Este capítulo pretende descrever duas experiências práticas realizadas para a investigação deste Trabalho de Conclusão de Curso. A primeira foi realizada na Imersão Inhotim, um projeto da empresa Design de Estamparia - Mila Petry & Convidados, na qual trabalho, com alunas de design de estamparia. A segunda aconteceu na minha casa com familiares e amigos, pessoas que não estão familiarizadas com a prática do desenho. Ambas as dinâmicas serviram de estudo para o desenvolvimento deste projeto e serão, portanto, descritas ao longo do presente capítulo.

Estas experiências práticas foram as mais relevantes da minha pesquisa, mas não as únicas. Comecei as investigações sete meses antes da Imersão, na disciplina de Design em Fronteira com as Artes, lecionada por minha orientadora Irene Peixoto, em um diário gráfico. Nele, realizei diversas experimentações pessoais e com familiares de diferentes idades, para entender melhor as nossas relações com a prática do desenho. A pesquisa naquele caderno foi o ponto de partida para este TCC e para o desenvolvimento das atividades descritas a seguir.

5.1. IMERSÃO INHOTIM

Este subcapítulo discorre sobre a oficina prática realizada na Imersão Inhotim do curso Design de Estamparia — Mila Petry & Convidados, onde atuo há mais de dois anos na gestão de conteúdo. A partir da explanação desta experiência, buscarei demonstrar a potência de abordar o desenho como prática educadora e criativa, gerando, de forma coletiva e inovadora, espaços mais férteis para novas ideias e aprendizados.

A oficina, que consistiu em uma hora e meia de atividades lúdicas relacionadas ao desenho, foi a dinâmica inaugural da Imersão, na primeira noite de uma viagem de cinco dias para o maior museu a céu aberto do mundo: Inhotim, em Brumadinho, interior de Minas Gerais.

Como o objetivo desse primeiro momento era, além de apresentar e integrar o grupo, estimular a criatividade e fazer os participantes se soltarem para os próximos dias de inspiração e criação, propus à Mila algumas atividades que selecionei da minha pesquisa. Ela adorou, trouxe outras sugestões e, juntas, construímos a dinâmica que seria proposta.

Assim, na noite do dia 26 de maio de 2022, no salão comunal

5.1. IMERSÃO INHOTIM

do hotel que estávamos hospedadas, recebemos as nossas novas alunas e realizamos a oficina. A sala era pouco iluminada e sem mesas, dispondo apenas de sofás e cubos de madeira. Enquanto a primeira situação nos prejudicou um pouco, a segunda acabou se tornando um convite para as alunas sentarem no chão e tudo ficar mais descontraído, com clima de brincadeira.

O público consistia em 9 mulheres de 25 a 70 anos, de várias regiões do Brasil e com diferentes histórias de vida, e que, ao longo da viagem, acabaram se tornando muito amigas. Todas as participantes tinham alguma afeição ao mundo artístico — afinal, elas haviam se matriculado em uma imersão em Inhotim para criar estampas. Assim, muitas trabalhavam com moda, arte ou design. Outras tinham uma trajetória completamente diferente — como a Vera, de 70 anos, que trabalhou toda a sua vida como médica pediátrica —, mas se encantavam com a arte e queriam entrar de vez no mundo da estampa.

Por ser um público com afinidade com o campo artístico, eu tinha receios de que a oficina não abrangeria o que desejava abordar no TCC, já que elas provavelmente teriam mais contato e facilidade com o desenho do que a média da população. No entanto, percebi ao longo da oficina o quanto as atividades propostas também foram extremamente benéficas para este grupo e como toda a dinâmica contribuiu muito para a monografia.

Quando trabalhamos com algo, é comum ficarmos muito metódicos ou habituados a fazer sempre as mesmas coisas. Além disso, existe um receio entre os desenhistas de “desenhar mal” e “errar” muito grande, que acaba paralisando. Esse perfeccionismo exagerado muitas vezes é prejudicial ao próprio trabalho criativo. Seguindo as ideias de Hermann Simon (1937) de que “a lei primordial da criação é a atividade” (Um ateliê humano, Nise no CCBB), a oficina teve um papel muito importante de tirar as participantes do ócio e levá-las ao papel em branco com a cabeça aberta e sem medo, para, assim, abrir espaço para novas ideias.

Por isso, foi uma grata surpresa perceber o quanto a oficina proposta auxiliou as mulheres a se sentirem mais livres com o lápis no papel. Começamos com um desenho de olhos fechados e música, completamente abstrato, e trilhamos um caminho de atividades lúdicas que, aos poucos, aproximavam-se do desenho de observação, mais fiel à realidade. Essa ordem foi fundamental para que as participantes se soltassem e, ao chegar no desenho de observação de um objeto, já se sentissem tranquilas e confiantes para fazê-lo, sem receios de “errar”.

Ao analisar o contraste desta oficina com outras experiências que tive ao longo da minha trajetória como estudante de artes, tornou-se nítido que, se tivéssemos começado a oficina com o desenho de observação, o resultado seria outro. O desenho sairia mais travado

5.1. IMERSÃO INHOTIM

e ouviríamos muito mais reclamações autocríticas, pois seria mais focado no resultado, e não no processo da criação.

Eu e Mila também participamos das atividades propostas, da mesma forma que as alunas, eliminando qualquer tipo de hierarquia e nos colocando vulneráveis ao imprevisto, assim como solicitamos que elas fizessem. Seguindo as palavras da professora e escritora estadunidense bell hooks, no livro *Ensinando a transgredir*, “os professores que esperam que os alunos partilhem narrativas confessionais, mas não estão eles mesmos dispostos a partilhar as suas exercem o poder de maneira potencialmente coercitiva. Nas minhas aulas não quero que os alunos corram nenhum risco que eu mesma não vou correr, não quero a partilhem nada que eu mesma não partilharia” (2019, p. 35). Assim, trago neste relato, além de observações sobre a participação das alunas, sensações pessoais que tive ao longo da oficina.

Como participante, percebi o efeito das dinâmicas na minha autoavaliação. Mesmo com todas as atividades prévias, a tendência inicial era, no momento do desenho de observação, a autocrítica. Mas logo em seguida percebi que essa apreensão não fazia sentido, pois aquele trabalho não tinha nenhum peso, nenhuma obrigação de perfeição, era apenas um treino do olhar. O importante, muito mais que o resultado, era o caminho que eu estava trilhando para construir aquele desenho. Ao final das atividades, percebi que

as participantes também entenderam essa forma de enxergar e realmente se entregaram ao processo, o que tornou tudo muito mais interessante e divertido.

5.2.1. A DINÂMICA

Nossa oficina teve a duração de aproximadamente uma hora e meia e foi dividida em seis etapas: 1) Desenho às cegas; 2) Colagem coletiva; 3) Cadavre Exquis; 4) Passa-desenho sob nossa orientação; 5) Passa-desenho sob orientação coletiva; e 6) Desenho de observação com tempo. Esta subseção tem como objetivo descrever o funcionamento de cada atividade.

5.2.1.1. DESENHO ÀS CEGAS

Esta atividade, segmentada em três partes de 3 minutos cada, foi o primeiro passo para tirar as participantes do lugar comum e transportá-las numa viagem pelos próprios sentidos, era importante que a atividade inicial trouxesse à tona outros sentidos do corpo para além da visão, como a audição e o tato. A artista e filósofa Márcia Tiburi discorre sobre essa conexão do desenho com o corpo inteiro em seu livro *Diálogo/Desenho*:

Em nosso mundo virtual, na era digital — o tempo do homem

5.1. IMERSÃO INHOTIM

sem mãos, como afirmou Flusser —, algo de nossa experiência corporal se perde, em nome de uma existência superficial. Refiro-me a uma vida em que tudo se passa entre olhar e suporte sem a mediação do corpo. Acho que o desenho manual, pessoal, ainda é o lugar do corpo como espaço próprio da experiência (TIBURI, 2017, p.22).

Buscando explorar o corpo como espaço de experiência, o material escolhido para esta atividade foi o giz pastel oleoso, um material que, por sua textura e oleosidade, desperta sentidos diferentes do que o lápis grafite. A dinâmica se dividiu em três etapas:

Primeiramente, todas as participantes fecham os olhos e colocamos a música *Passages*⁸, de Ravi Shankar e Philip Glass, para tocar. A proposta era que, em 3 minutos, as alunas sentissem e desenhassem a música, focando nas sensações e no movimento que os sons sugerem. Esta atividade foi inspirada em uma dinâmica repetidamente oferecida pelo setor educativo do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro aos grupos que o visitavam, em 2015.

Em seguida, em um novo papel, em três minutos e de olhos fechados, as alunas deveriam imaginar qualquer objeto e desenhá-lo, sem abrir os olhos.

Por último, com os olhos abertos, em três minutos e em um novo papel, as alunas deveriam manter o olhar fixo em um objeto e desenhá-lo sem olhar para a folha.

O desafio nesses exercícios é liberar a necessidade de controle do traço no papel. Enquanto a primeira parte da proposta foi fácil e as alunas se deixaram levar pela atividade, a segunda já gerou certo desconforto e ansiedade: uma aluna perguntou se já havia acabado o tempo em menos de 30 segundos de atividade.

Ter um objetivo pictórico — no caso, ilustrar o objeto imaginado — fez com que elas sentissem a necessidade de ter controle do desenho, e não tinham. O nervosismo se instalou, já que não se tinha mais noção do espaço no papel e era necessário continuar desenhando. O resultado acabou sendo de traços repetidos, uns por cima dos outros.

O terceiro exercício também gerou certa agonia, dessa vez não só com o excesso de tempo, mas com o resultado. Como agora elas podiam ver o objeto desenhado, mas não o desenho, convenciam-se de que estava tudo “dando errado”. Uma participante que escolheu observar e desenhar a outra pediu desculpas a ela pelo futuro resultado do desenho.

Deixamos claro para as alunas que não valia “roubar”, olhando para o papel. Ao confrontar essa restrição, uma das meninas encontrou outra forma de ter controle do seu desenho, uma “trapaça mais limpa”: sentindo a textura do giz no papel, ela percebia com o toque quais partes do papel já tinham sido pintadas. Achei muito interessante como ela se conectou com outros sentidos do seu

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=teA8IPL7_18&ab_channel=J%C3%BAlioPimentel>. Acesso em: 26 maio 22.

5.1. IMERSÃO INHOTIM

corpo que provavelmente não prestaria muita atenção se fosse desenhar de forma convencional.



Figura 11 — desenho feito a partir da proposta I



Figura 12 — desenho feito a partir da proposta II



Figura 13 — desenho feito a partir da proposta III

5.1. IMERSÃO INHOTIM

5.2.1.2. COLAGEM COLETIVA⁹

Ao finalizar a primeira etapa da dinâmica, pedimos às participantes que disponibilizassem os três desenhos lado a lado. Foi interessante analisar as diferenças e semelhanças entre as criações de cada uma, e até entre os três desenhos de uma mesma pessoa. Depois de risadas, suspiros e comentários das participantes, pedimos para cada uma escolher uma de suas três criações.

Após a escolha, anunciamos: “agora... rasguem!”. A reação surpresa acompanhada de “Ah não, não acredito, escolhi meu favorito!” foi logo substituída por um “vamos nessa!” em que todas se entregaram à brincadeira e rasgaram com gosto.

Disponibilizamos em seguida uma prancheta A2 e papéis coloridos e convidamos todas a fazer uma grande colagem com aqueles pedaços do desenho. Como não tínhamos mesas, lançamos os materiais ao chão e todas se amontoaram para fazer o trabalho coletivamente.

“Ah, que saudade do jardim de infância”, “não dá vontade de parar não” e “não parece, mas tô trabalhando!” foram algumas das frases ouvidas enquanto recortávamos, colávamos e fazíamos uma verdadeira bagunça no salão do hotel. Novos hóspedes chegavam com suas malas e olhavam para aquilo tudo com uma expressão confusa no rosto.

⁹ Esta atividade também foi inspirada na dinâmica do Educativo do MAM, na qual também era proposta logo após o desenho cego com música.

Esse momento do grupo — professora, monitora e as nove alunas — fazendo colagem, criando juntas no chão do hotel, fez com que a turma facilmente se conectasse e já perdesse ali qualquer barreira de timidez. O clima tornou-se completamente descontraído e leve, algo que se manteve durante toda a viagem. Uma das alunas havia chegado atrasada e, ao deparar-se com a cena, disse: “Caramba, cheguei esperando um seminário e me deparei com isto, que maravilha”.



Figura 14 — imagem I da proposta II

5.1. IMERSÃO INHOTIM



Figura 15 — imagem II da proposta II

5.2.1.3. CADAVERE EXQUIS

A atividade a seguir foi inventada em 1925, em Paris, pelo grupo de artistas surrealistas Yves Tanguy, Jacques Prévert, André Breton e Marcel Duchamp, para criar de forma colaborativa desenhos bizarros e intuitivos (Cadavre Exquis, Tate UK). Também é possível realizá-la com palavras. O nome da dinâmica, Cadavre Exquis, deu-se por conta de uma frase que surgiu da primeira vez que a versão escrita foi jogada: “le cadavre exquis boira ev in nouveau” (em português: o cadáver esquisito beberá o vinho novo).

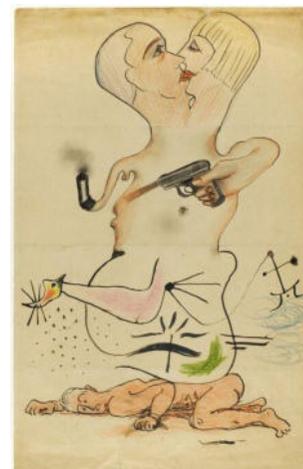


Figura 16 — *Exquisite Corpse*¹⁰

¹⁰ RAY, Man (Emmanuel Radnitzky); Miró, Joan; TANGUY, Yves; MORISE, Max. *Exquisite Corpse*, 1928. © 2018 Man Ray Trust / Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris. © 2018 Sucessió Miró / Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris. Courtesy of the Art Institute of Chicago. Disponível em: <<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-explaining-exquisite-corpse-surrealist-drawing-game-die>>. Acesso em 16 maio 2023.

5.1. IMERSÃO INHOTIM

O jogo consiste em um desenho coletivo, mas que é formado sem que os participantes estejam inteiramente conscientes do processo. Para que isso ocorra, o primeiro desenhista começa a sua criação no topo do papel e em seguida faz uma dobra que a esconda quase inteiramente, deixando apenas uma pequena faixa do desenho visível para que o próximo participante pegue o papel e continue de onde ele parou. O próximo participante, depois de desenhar, repete o procedimento da dobra e passa o papel para o seguinte, criando assim um desenho coletivo e misterioso, que só será revelado quando o papel estiver inteiramente desenhado.

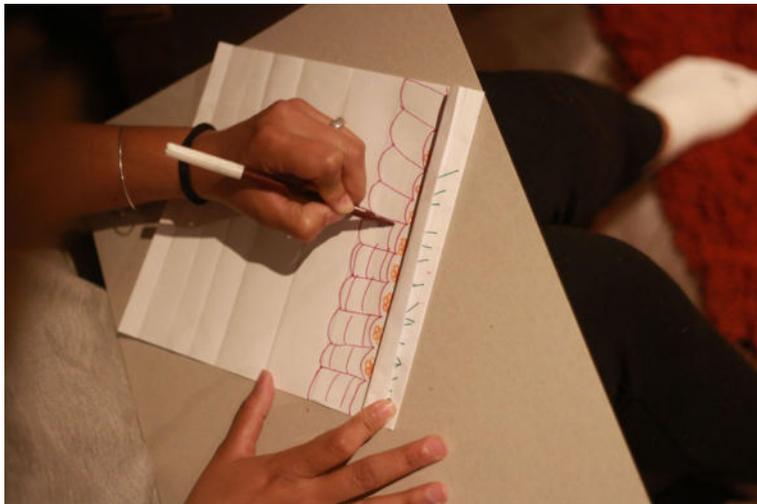


Figura 17 — exemplificação da proposta III

Dobramos o papel de forma que ele ficasse subdividido em onze pedaços de tamanho similar, para que todas as participantes interferissem em todos os desenhos. Essa ideia não foi bem sucedida pois, além dos pedaços ficarem muito pequenos, a ordem de passar o papel não foi muito respeitada e a participação de cada uma em cada desenho acabou sendo aleatória.

Além disso, dobrar o papel para trás e para frente fez com que algumas participantes se confundissem e alguns papéis tivessem desenhos dos dois lados da folha. Essa adversidade foi rapidamente resolvida de forma criativa pelas participantes na hora de enxergar o desenho completo: colocando o papel contra a luz, é possível ver toda a criação.

O resultado foi muito instigante: ao desdobrar os papéis, encontramos desenhos extraordinários. A influência do design de estamperia nas alunas se fez visível, pois a maioria criava desenhos bem abstratos, que poderiam tornar-se barrados super interessantes. Algumas poucas criações seguiram um lado bem figurativo e a combinação entre a abstração e a figuração trouxe resultados muito interessantes: pés flutuantes, um tubarão saindo de um barrado e árvores que crescem em vulcões, por exemplo. Os desenhos se revelaram totalmente surrealistas, como as participantes notaram, fazendo jus aos criadores da brincadeira.

5.1. IMERSÃO INHOTIM

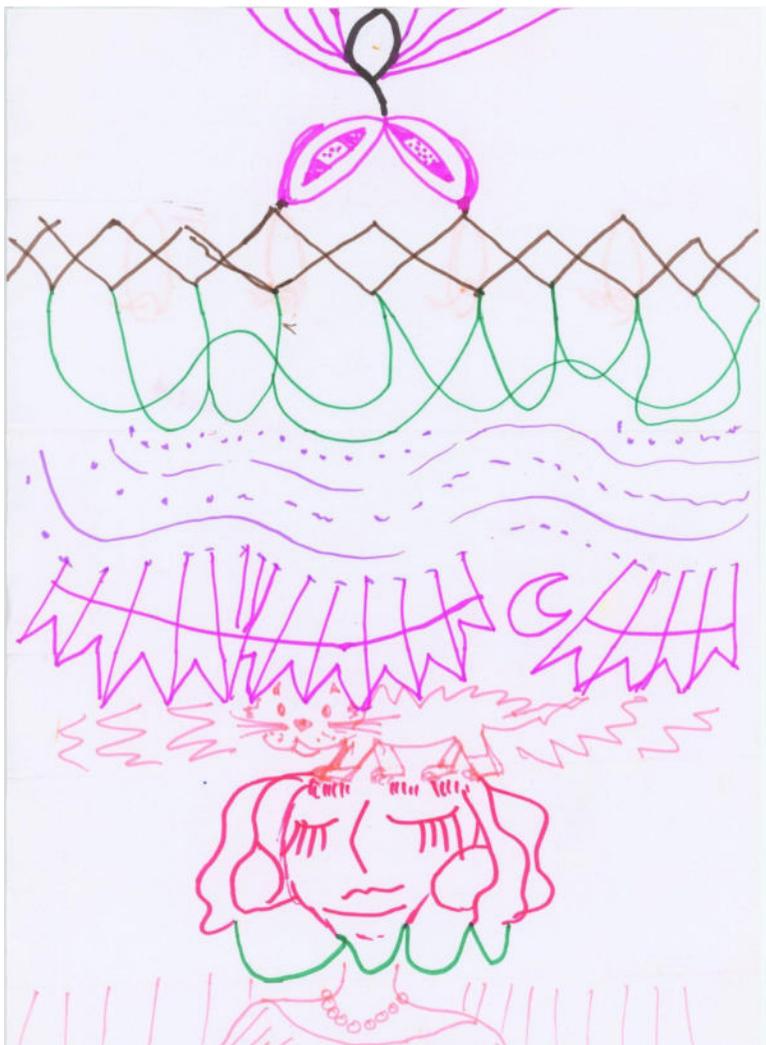


Figura 18 — desenho I da proposta III

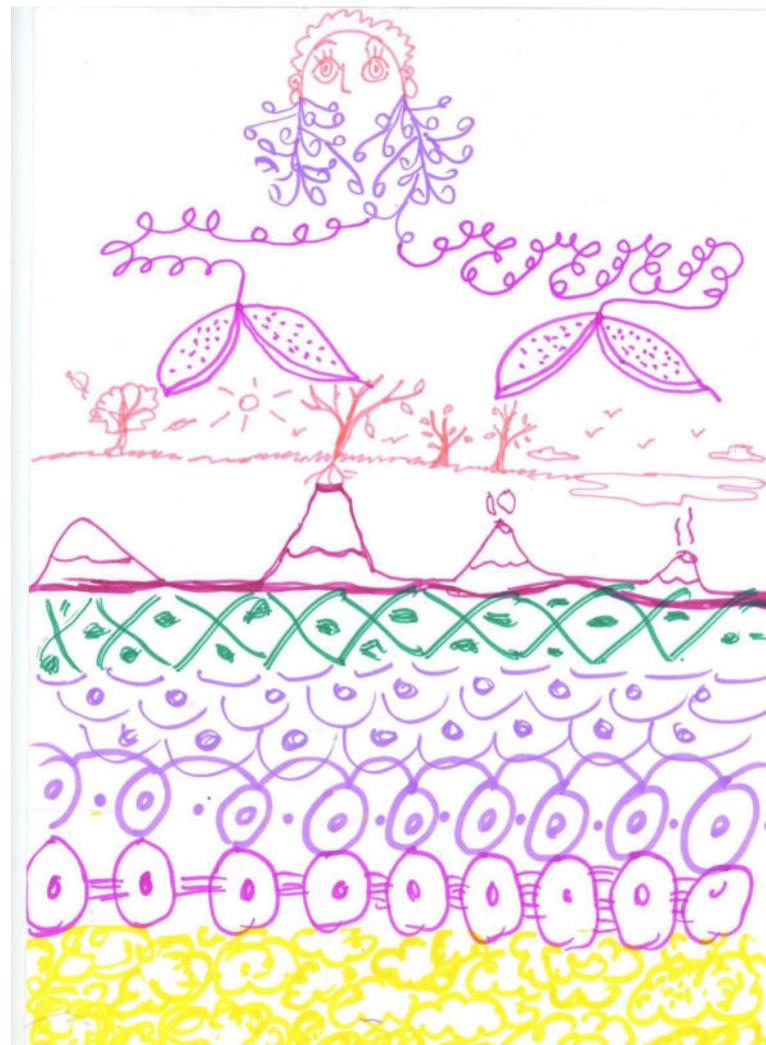


Figura 19 — desenho II da proposta III

5.1. IMERSÃO INHOTIM

5.2.1.4. PASSA-DESENHO

A atividade sugerida a seguir foi inspirada em um jogo da minha infância, proposto por minha professora de artes nas aulas da escola primária. Na época, a turma sentava em uma grande mesa, cada aluno com um papel e materiais de desenho na mão, e começava a desenhar. Quando a professora batia palmas, todos levantávamos as mãos e não podíamos fazer mais um risco. Passávamos então o desenho para o colega ao lado e ele continuava a nossa obra. Nas minhas lembranças, recordo que o mesmo desenho passava por toda a turma e que a professora instaurava algumas regras para que os engraçadinhos da turma não estragassem a brincadeira: não era permitido escrever palavras e nem riscar o desenho do colega.

Eu adorava esse jogo e, com o passar dos anos e a chegada da pré-adolescência, minhas amigas e eu o adaptamos para o “passa-quadrinhos”, uma versão um pouco mais elaborada. Nesta brincadeira, a folha era dividida em 8 quadrados e cada uma iniciava uma história em um papel, criando um quadrinho. A narrativa logo era continuada pela próxima quadrinista no quadro seguinte, criando uma história colaborativa e, na maioria das vezes, absolutamente surreal.

Essa atividade, tão colaborativa e que permitia que a nossa criatividade fosse mais longe do que poderíamos imaginar, me

rendeu histórias que lembro até hoje e, por isso, precisava fazer parte da oficina de alguma maneira, pois se adequa completamente aos seus objetivos. Assim, trouxe a proposta do passa-desenho à minha chefe e ela sugeriu algumas adaptações que inserissem a atividade um pouco mais no campo da estamperia. Assim, realizamos duas dinâmicas de passa-desenho em que todos os desenhos passavam por todas as participantes, permanecendo com cada uma por um minuto.

Numa primeira rodada, nós daríamos instruções previamente estabelecidas para cada desenho:

- Desenhar um elemento;
- Desenhar um segundo elemento ao lado do primeiro;
- Colocar luz e sombra em um dos elementos;
- Desenhar um elemento da natureza;
- Desenhar um elemento que não seja da natureza;
- Colocar luz e sombra em outro elemento;
- Desenhar um elemento muito pequeno;
- Multiplicar esse elemento pequeno muitas vezes;
- Multiplicar ainda mais este mesmo elemento;

5.1. IMERSÃO INHOTIM

- Inserir uma cor no desenho, como quiser (contorno, chapa de cor, caneta colorida, giz pastel, etc.).

Ao final da atividade, o desenho voltava à “dona” do papel e os resultados eram surreais e surpreendentes, gerando diversão às participantes, que analisavam os detalhes de cada composição.

Na segunda rodada, a proposta era que, cada vez que o papel fosse trocado, uma participante fornecesse uma instrução ao grupo. “Desenhar algo molhado” ou “algo grande” ou “pegar o elemento que você mais gostou da composição e fazer ele três vezes maior” foram algumas das orientações dadas.

As instruções das alunas eram, em sua maioria, relacionadas ao universo mais figurativo, distantes da lógica de barrado abstrato que imperou no Cadavre Exquis. O resultado foi, novamente, composições surreais e super criativas, talvez até mais do que no exemplo anterior.



Figura 20 — desenho I da proposta IV



Figura 21 — desenho II da proposta IV

5.1. IMERSÃO INHOTIM

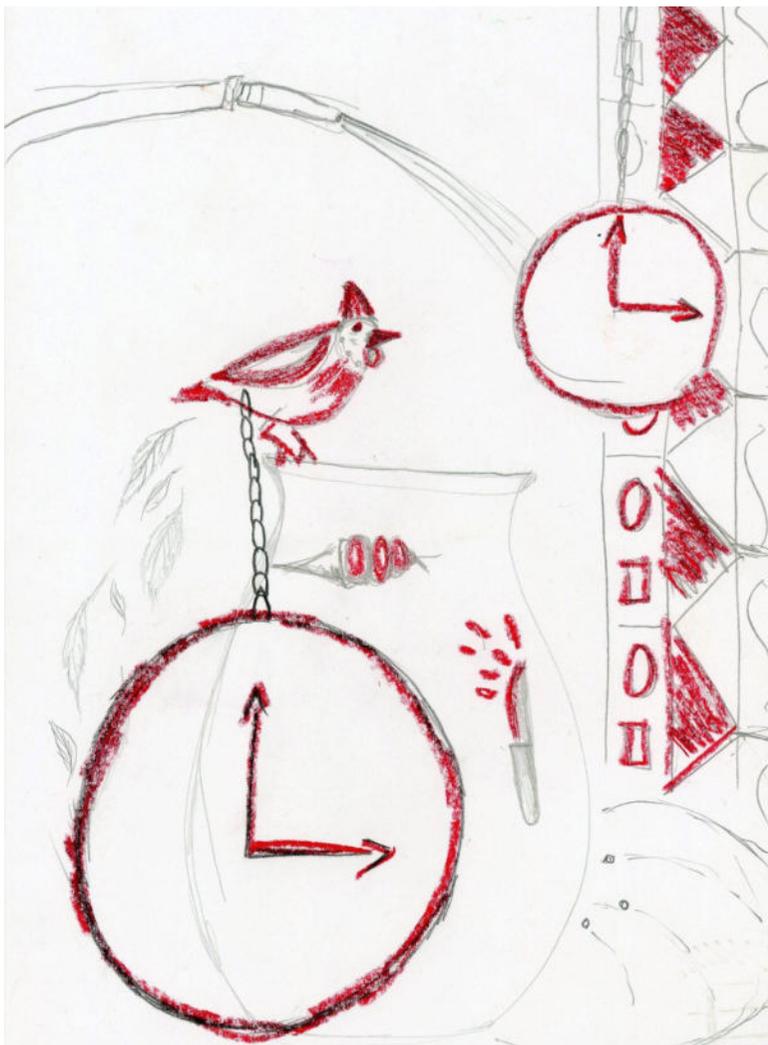


Figura 22 — desenho III da proposta IV



Figura 23 — desenho IV da proposta III

5.1. IMERSÃO INHOTIM

5.2.1.5. DESENHO DE OBSERVAÇÃO

Finalmente, a oficina foi finalizada com uma proposta clássica de desenho de observação: escolher um objeto e desenhá-lo o mais fielmente possível, em sessões curtas de 1, 2, 3, 4 e 5 minutos, nessa ordem. Para esta atividade, excluimos as canetinhas e giz pastel e orientamos o uso de lápis, caneta ou nanquim.



Figura 24 — exemplificação da proposta IV



Figura 25 — desenhos de 1, 3 e 5 minutos da mesma participante

O objetivo era preparar o grupo para os próximos dias de observação no museu, treinando o olhar e soltando a mão para o dia seguinte, agora de forma mais técnica. A restrição de tempo foi realizada para treinar o foco, registrando as linhas essenciais que compõem aquele objeto.

Realizar esta atividade apenas no final de toda a dinâmica permitiu que esse momento, que poderia ser de insegurança ou tensão por não conseguir representar fielmente um objeto em tão pouco tempo, fosse simplesmente um exercício técnico do olhar. Apenas uma participante reclamou “ah, não sei fazer essa flor”, mas de forma breve, logo seguindo com a atividade.

5.1. IMERSÃO INHOTIM

A partir da observação das participantes e da minha experiência, concluí que, sem os exercícios prévios, mais lúdicos e experimentais, as reclamações seriam mais presentes. Os momentos de tensão que surgiram ao longo da última atividade logo se dissolveram e o foco no aproveitamento do processo prevaleceu. As orientações deixaram claro que o caminho a ser seguido era o de olhar com cuidado, deixar a mão leve, lidar com os erros e aprender com o imprevisto.

5.2.2. RESULTADOS OBSERVADOS

Em suma, fazer essa atividade foi uma experiência muito rica, que colaborou muito com a tese desta monografia: o desenho é uma ferramenta da criatividade, que pode ser exercida, praticada e pensada por todos. É uma atividade que multiplica sua potência (e seu prazer) ao ser realizada coletivamente.

A partir dessa experiência, verifica-se que este projeto pode abarcar também o público que trabalha no meio artístico, pois este público é carregado de vícios, receios e travas que, muitas vezes, impedem a exploração completa da potência do desenho.

Além disso, chega-se à conclusão que o projeto deve abarcar, de algum modo, a prática coletiva do desenho. Este foi o elemento mais revolucionário desta experiência, que tornou aparente a infinidade

de possibilidades criativas que surgem da experimentação e do encontro entre mentes e mãos criativas.

Um ponto interessante nessa prática coletiva foi a participação de todas as participantes em todas as etapas: desde o princípio, na movimentação dos objetos da sala para montar um espaço ideal mexendo tapete e mesas, até o final, em que arrumamos tudo em tempo recorde. Esse ato de pensar e cuidar do espaço de criação juntas foi importante para criar um ambiente agradável e envolver as participantes com a atividade. “A visão constante da sala de aula como um espaço comunitário aumenta a probabilidade de haver um esforço coletivo para criar e manter uma comunidade de aprendizado”, diz a educadora bell hooks (2019, p.18), que complementa, citando Paulo Freire: “a obra de Freire afirma que a educação só pode ser libertadora quando todos tomam posse do conhecimento como se este fosse uma plantação em que todos temos que trabalhar” (FREIRE apud HOOKS, 2019, p.26).

Outro ponto importante é o potencial da oficina de integrar indivíduos que não se conhecem. A partir de tudo que foi supracitado, foi possível criar um clima leve e descontraído, em que as participantes ao final riam, conversavam, e divertiam-se juntas. Esse ambiente proporcionou que as ideias corresse soltas, gerando desenhos muito mais interessantes, e foi o ponto de partida para a integração desse grupo, que ficou extremamente

5.1. IMERSÃO INHOTIM

unido ao final da viagem.

Esta experiência prática, portanto, foi de suma importância para a pesquisa e também um incentivo a ampliar e experimentá-la com outros públicos.



Figura 26 — A autora, Mila Petry e as nove participantes da oficina



Figura 27 — todas se divertindo com os materiais

5.2. OFICINA COM “NÃO DESENHISTAS”

5.2. OFICINA COM “NÃO DESENHISTAS”

Apesar da riqueza de experiências investigativas que compõem a pesquisa — entrevistas, participação como aluna em aulas de desenho experimental, leituras teóricas e a própria realização da oficina em Inhotim —, senti falta de uma experiência que desse mais voz aos “não desenhistas”.

Realizei, portanto, uma oficina informal no dia 21 de abril de 2023 com minha família e amigos, pessoas com formações distintas e diferentes níveis de proximidade com o desenho. A dinâmica foi extremamente valiosa para a validação das atividades, verificando sua efetividade com um público menos próximo do desenho.

Como encontrei mais resistência inicial à aceitação das atividades e ao simples ato de desenhar, adaptei a oficina à turma, de forma que a ordem das atividades abraçasse o público aos poucos, sem assustar. Além disso, a pedido de uma participante, não fiz as dinâmicas com o grupo, apenas orientei e observei. O pedido se deu por um medo de comparação, já que possuo mais experiência com a prática do desenho. Porém, participar desta etapa apenas como observadora foi importante para os objetivos da pesquisa. A dinâmica se deu, portanto, da seguinte maneira:

Primeiro, sugeri o desenho às cegas em quatro etapas: as três primeiras etapas que realizei em Inhotim (escutar uma música

e desenhar de olhos fechados; desenhar um objeto a partir da imaginação de olhos fechados; desenho de observação de um objeto sem olhar para o papel) com o acréscimo de mais uma etapa: desenhar o colega à frente sem olhar para o papel¹¹.



Figura 28 — exemplo de desenho às cegas do colega

¹¹ Atividade inspirada na disciplina de Desenho de Observação 1 da FAU UFRJ.

5.2. OFICINA COM “NÃO DESENHISTAS”

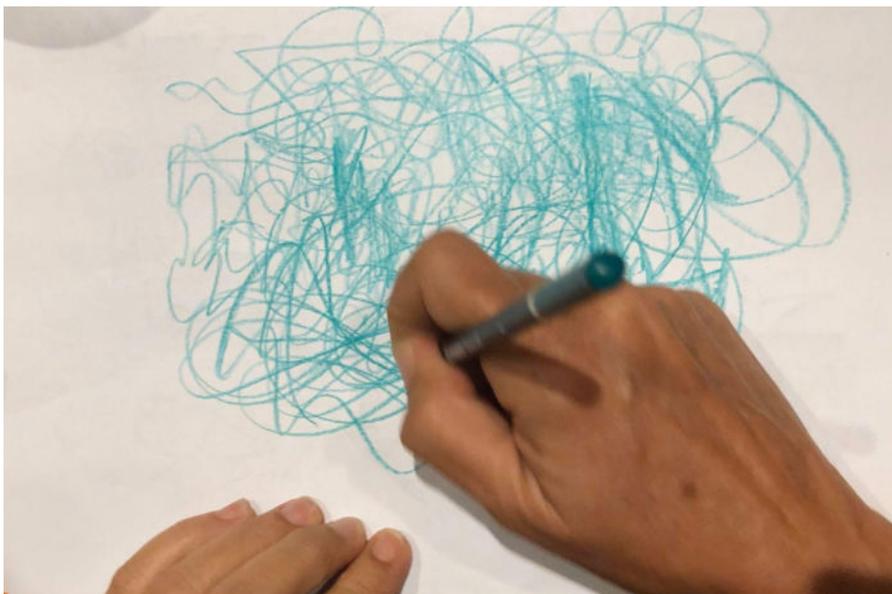


Figura 29 — exemplo de desenho às cegas com música

Depois, realizamos a atividade passa-desenho, porém em uma versão mais livre que a de Inhotim, sem direcionamentos. A única orientação dada foi iniciar a folha em branco com uma forma abstrata feita de olhos fechados. A atividade se deu, a partir disso, de forma livre, continuando o desenho do colega com a imaginação.



Figura 30— exemplo I de passa-desenho

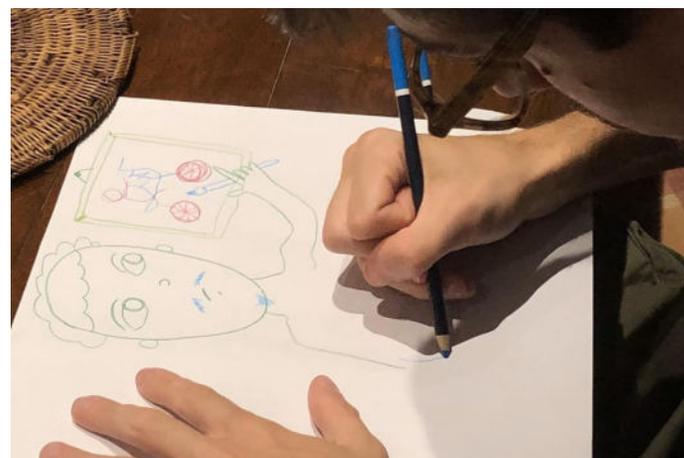


Figura 31 — exemplo II de passa-desenho

5.2. OFICINA COM “NÃO DESENHISTAS”

Em seguida, tivemos uma atividade chamada “Uma só linha”¹², que se tratava de desenhar, a partir da imaginação, o que é orientado sem tirar o lápis do papel. As orientações foram dadas por mim e pelos participantes, iniciando em instruções como “hipopótamo tomando suco” ou “ônibus entrando num lago” e seguindo para “coisas que te deixam feliz” ou “coisas da rotina”.

E, por fim, fizemos o Cadavre Exquis, similar ao de Inhotim. Desta vez, seguiu-se uma ordem fixa. O processo gerou algumas desconfiças, que depois se transformaram em risadas ao ver o resultado final: desenhos completamente surreais.

A oficina contou com a participação de cinco integrantes:

- Carolina, 55 anos, pedagoga. Não se sente confortável para desenhar objetos existentes e nem desenhar junto a quem tem mais intimidade com o desenho, pois a comparação é muito forte. Prefere desenhar formas abstratas ou símbolos do imaginário coletivo. Em uma tarefa de desenhar o colega à frente, ela desistiu de continuar, mas ao voltar e ver as atividades de passa-desenho e cadavre exquis que o grupo fez na sua ausência, teve vontade de voltar.
- Isabela, 21 anos, estudante de Pedagogia. Não se sente confortável desenhando, mas tem mais flexibilidade em participar das atividades. É metódica e separa as folhas em

partes para cada atividade. Para o desenho na hora que quer parar, sem se importar com a recomendação de desenhar até o fim do tempo estipulado. Tem uma imaginação muito flexível e lúdica. No desenho em uma linha de “um ônibus entrando em um lago”, que poderia ser encarado como uma tragédia, ela desenha um ônibus mergulhador, com máscara e snorkel.

- Pedro, 22 anos, estudante de Direito. Diz-se “sem criatividade e sem imaginação”. Prefere dinâmicas que solicitem desenhos figurativos. Questiona muito antes de começar a desenhar e encontrou mais dificuldade em atividades que exigiam muito da imaginação. Faz desenhos pequenos, deixando a maior parte do papel vazia, com traços leves. Diz que não faria se fossem tarefas individuais, que o que deixa a atividade interessante é a dinâmica de grupo, mais divertida e relaxada, com tom de jogo/brincadeira, tirando a pressão de fazer desenhos perfeitos.
- Francisco, 22 anos, estudante de Economia. Segundo ele, possui um cérebro mais matemático, que pensa em números. Assim, o desenho cego ouvindo a música foi a dinâmica mais desafiadora para ele, que não sente que o som o leva a desenhar. Hesitou bastante e fez traços e círculos bem pequenos, ao contrário da maioria que rabiscou o papel inteiro. Busca usar a palavra escrita quando possível. Assim como Pedro, faz desenhos pequenos, sem usar toda a superfície do papel. Gostou muito das outras

¹² Atividade inspirada na aula de Desenho sem medo do professor André Dahmer, na Biblioteca Parque do Rio de Janeiro.

5.2. OFICINA COM “NÃO DESENHISTAS”

atividades e, afirmando que “desenhar palitinho é assumir que não consegue”, foi soltando a mão cada vez mais, mostrando que gosta de desenhar e tem certo domínio.

- Anna, 25 anos, estudante de Design. Tem mais intimidade com o desenho e mais flexibilidade em fazer as atividades. Permite-se experimentar as dinâmicas sem julgar seu trabalho.

A realização das atividades foi divertida e os participantes foram muito generosos em compartilhar comigo todas as suas percepções, dificuldades e alegrias. O passa-desenho foi eleito o mais divertido por unanimidade. Ficou claro que ter controle do que se estava fazendo, mas ao mesmo tempo liberar completamente a imaginação, trouxe conforto. O passa-desenho valoriza os desenhos engraçados e a criatividade fértil, tornando-se, portanto, o favorito do grupo.

O desenho cego do colega à frente foi a atividade mais desafiadora e, em contrapartida, uma das que os participantes mais gostaram do resultado. A desconstrução da forma do rosto do colega os divertiu e gerou resultados interessantes. Outro resultado que surpreendeu foi o desenho cego a partir da imaginação, bem mais próximo da realidade do que o esperado pelos participantes.

O cadavre exquis não os divertiu tanto, pois, segundo Pedro: “para a pessoa que não é criativa, pensar em uma coisa a partir de três ou quatro linhas indefinidas é mais difícil do que partir de um

desenho ou ideia pronta”. No entanto, ver os resultados juntos, com cada participante narrando a surpreendente composição que se formou ao desdobrar o papel, foi um dos melhores momentos da oficina.

A experiência com este grupo me trouxe vários insights muito relevantes para o projeto. Além de validar as atividades com um público necessário para a minha pesquisa, fazer a oficina em uma data mais próxima da execução do projeto final me possibilitou ouvir as dores deste público e, assim, adaptar pontos importantes do produto.

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO

A partir da pesquisa realizada, desenvolveu-se um livro de exercícios para incentivar a prática do desenho livre. O livro consiste em uma coletânea das atividades que permearam esta investigação, sendo inspirado na bibliografia, em experiências que tive ao longo da vida ou em aulas de desenho que participei como aluna especialmente para a realização deste projeto.

A abordagem lúdica e coletiva das dinâmicas propostas tem como objetivo criar, de forma leve, uma intimidade do participante com a prática de desenhar, mostrando a ele que o desenho pode ser uma ferramenta possível para comunicação, expressão ou desenvolvimento de habilidades.

Através das oficinas realizadas, foi possível compreender alguns pontos-chaves do projeto, necessários para que o livro cumprisse seus objetivos:

1. As atividades precisam, em sua maioria, ser feitas através de dinâmicas coletivas. A experiência grupal permite uma aderência muito maior do público, que se sente mais confortável para brincar e experimentar, já que não está sozinho. Além disso, o intercâmbio criativo que acontece nas oficinas mostrou-se de uma riqueza enorme, desenvolvendo a imaginação individual e coletiva e a conexão interpessoal.

2. O público-alvo do projeto é, portanto, formado por professores, facilitadores, monitores, ou qualquer pessoa que tenha um grupo no qual administrar as atividades. A segunda oficina tornou evidente que grande parte do público que não desenha não irá ler um livro sobre o tema sozinho. Deste modo, a presença do mediador e a dinâmica em grupo são necessárias para a busca do resultado desejado.
3. A ordem das atividades é relevante para a aderência das turmas às atividades. É necessário evoluir o desafio em etapas, tirando o participante de sua zona de conforto, mas sem assustá-lo. As atividades iniciam na abstração e se tornam, aos poucos, mais figurativas. Assim, o participante entende a diversão e a riqueza do processo antes de se ater aos resultados.
4. É necessário entender as dores dos participantes sem paralisar-se com elas. O livro deve orientar o instrutor a abraçar suas possíveis frustrações, mas buscar abrir suas mentes para além de seus bloqueios iniciais.

O livro pode atender turmas com níveis distintos de proximidade com o desenho. O conteúdo pode ser escalonado ou segmentado para atender diferentes questões relativas ao desenho e o professor-leitor é livre para adaptar da maneira que achar necessária.

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO

Desta forma, o conteúdo do livro foi dividido em 10 segmentos:

- Introdução
- Aquecendo
- Desenho cego
- Corta & Cola
- Em uma só linha
- Cadavre Exquis
- Passa-desenho
- Desenho de observação
- 30 versões
- Conclusão

A maioria das atividades foi absorvida das oficinas realizadas e foram descritas, portanto, no capítulo Experiências Práticas. A exceção é a dinâmica “30 versões”, que descreve uma atividade inspirada na obra “50 horses”, do artista Filip Popa. A proposta desse exercício, que finaliza o livro, é pedir aos participantes 30 representações diferentes de um mesmo objeto. A prática estimula de forma intuitiva a expansão do repertório criativo e imagético

dos participantes. Quando confrontados com uma meta de 30 representações a ser alcançada, os participantes serão obrigados a produzir muito e a pensar além do óbvio.

O conteúdo das atividades é complementado com uma carta ao leitor na introdução, uma lista das referências consultadas para a criação do conteúdo e uma conclusão que traz um convite a expandir o debate sobre a temática do desenho.

PROJETO GRÁFICO

Para materializar o projeto, a pesquisa de referências se deu em torno de materiais didáticos sobre temas similares e projetos gráficos considerados interessantes. Foi criado, ainda durante a pesquisa teórica, um moodboard, com post-its anexados às imagens, descrevendo os pontos interessantes de cada projeto. No momento de realização prática, voltei-me ao moodboard com uma visão mais objetiva e selecionei as referências que finalmente serviriam ao projeto. O principal filtro nesse momento foi pensar um projeto viável para impressão em larga escala e maléavel para a sala de aula. Assim, ideias que continham muita variação de formato e tipo de papel em um mesmo livro foram eliminadas, assim como referências de zines feitas em dobradura.

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO

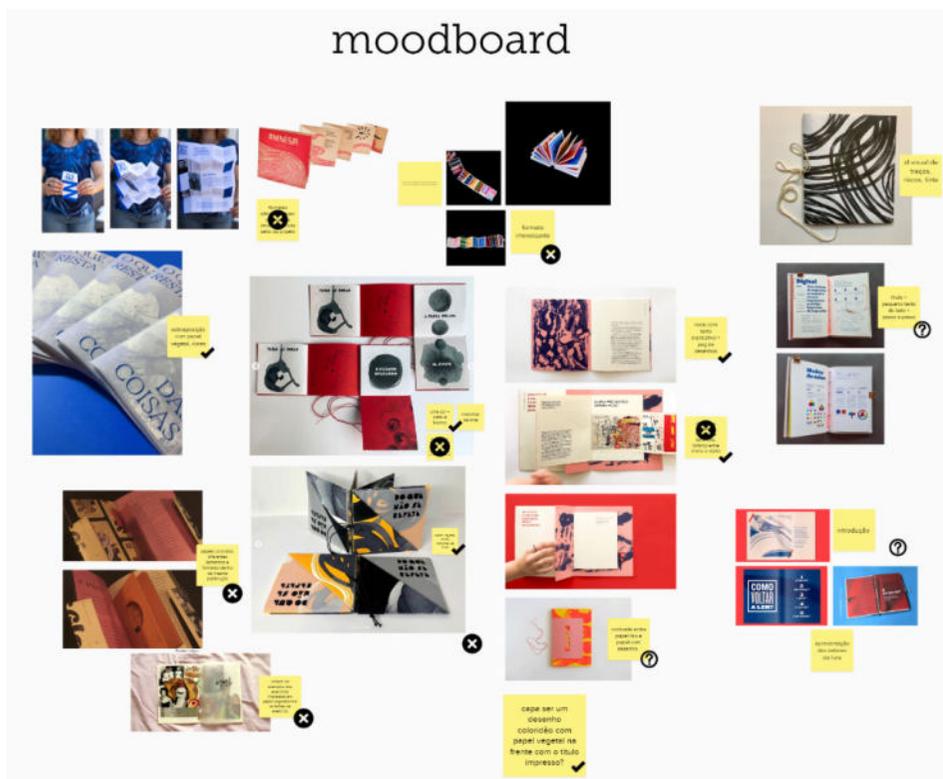


Figura 32 — moodboard inicial



Figura 33 — referências finais, com imagens de Marcelle Baptista, Lucia Sánchez, Selwyn Leamy, Giorgia Lupi e Stefanie Posavec

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO

O projeto gráfico procurou, primeiramente, se adequar à função de material didático do livro. Assim, foi pensado um formato que possibilita a visualização das imagens e a fácil leitura e que seja, simultaneamente, compacto e maleável, permitindo a consulta do professor durante a realização das oficinas.

Desta forma, optou-se por um formato fechado 22 x 19 cm, em papel couchê matte 150g. A capa é feita de couchê matte 300g, coberto por uma segunda capa de papel vegetal.

O projeto foi idealizado para uma possível impressão em escala industrial. Portanto, o formato aberto 44 x 19 cm foi escolhido para gerar o mínimo de descarte de papel possível em uma impressão 66 x 96 cm. A finalização idealizada para o projeto em escala industrial é a lombada quadrada costurada, mas no protótipo foi realizado um acabamento em grampo canoa.

Para permitir uma diagramação flexível, optou-se por um grid com 8 colunas com 0,4 cm de calha, além de margens de 1,27 cm.



Figura 34 — livro impresso. A sobrecapa em papel vegetal traz o título do projeto e se sobrepõe à capa do livro, esta sem texto e ilustrada com “rabiscos” escaneados

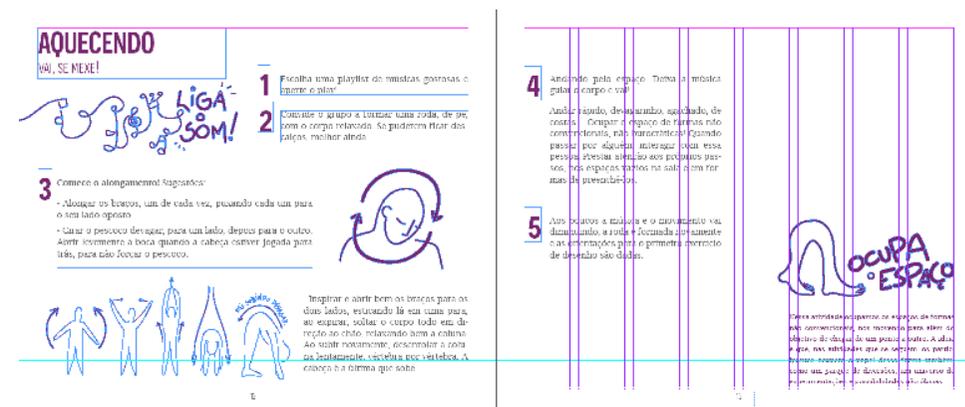


Figura 35 — exemplo de grid na diagramação

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO

A paleta cromática escolhida faz alusão a uma caixa de lápis de cor, em que cada atividade tem uma coloração específica que pinta capa, infográficos e destaques de texto daquele capítulo. A composição completa forma um arco-íris e todas as cores têm ao menos um canal CMYK em 100%, para facilitar a impressão. Também foi incluído um cinza com 75% de preto para os textos gerais e informações neutras.

A escolha tipográfica optou por uma variação de pesos e estilo para criar uma composição equilibrada. A tipografia novecentos sans condensed , caixa alta e sem serifa, foi escolhida para títulos (em sua versão demibold) e subtítulos (na versão book) dos capítulos. No texto corrido é aplicada a Lucida Sans regular, uma fonte serifada e de fácil leitura. Os destaques do texto corrido são Lucida Sans demibold.

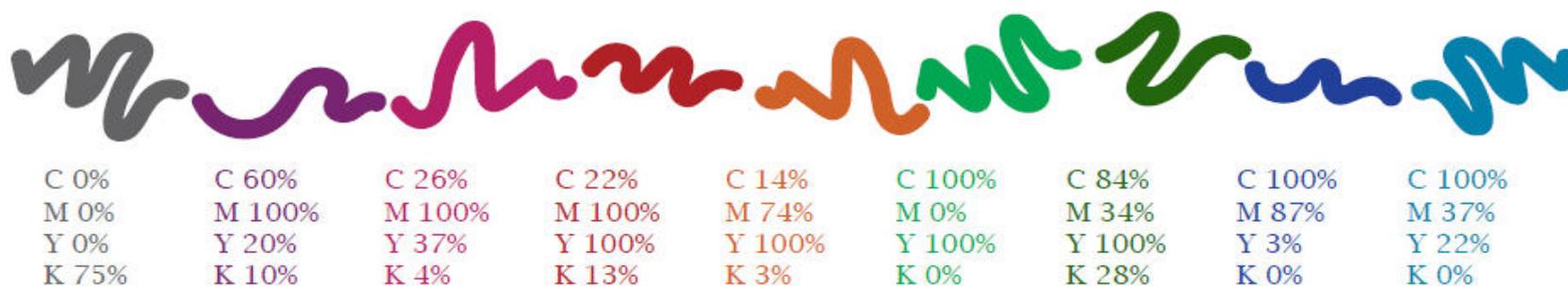


Figura 36 — paleta de cores

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO

Cada capítulo é demarcado por uma capa introdutória que consiste em uma imagem sangrada e colorida, demonstrando graficamente exemplos da atividade que está introduzindo, e o título da atividade. Os elementos gráficos das capas de cinco atividades - Desenho Cego, Corta & Cola, Cadavre Exquis, Passa-Desenho e Desenho de Observação - são desenhos feitos pelos participantes nas oficinas práticas. Já os desenhos dos três exercícios restantes - Alongamento, Em uma só linha e 30 Versões - foram realizados por mim para este projeto.

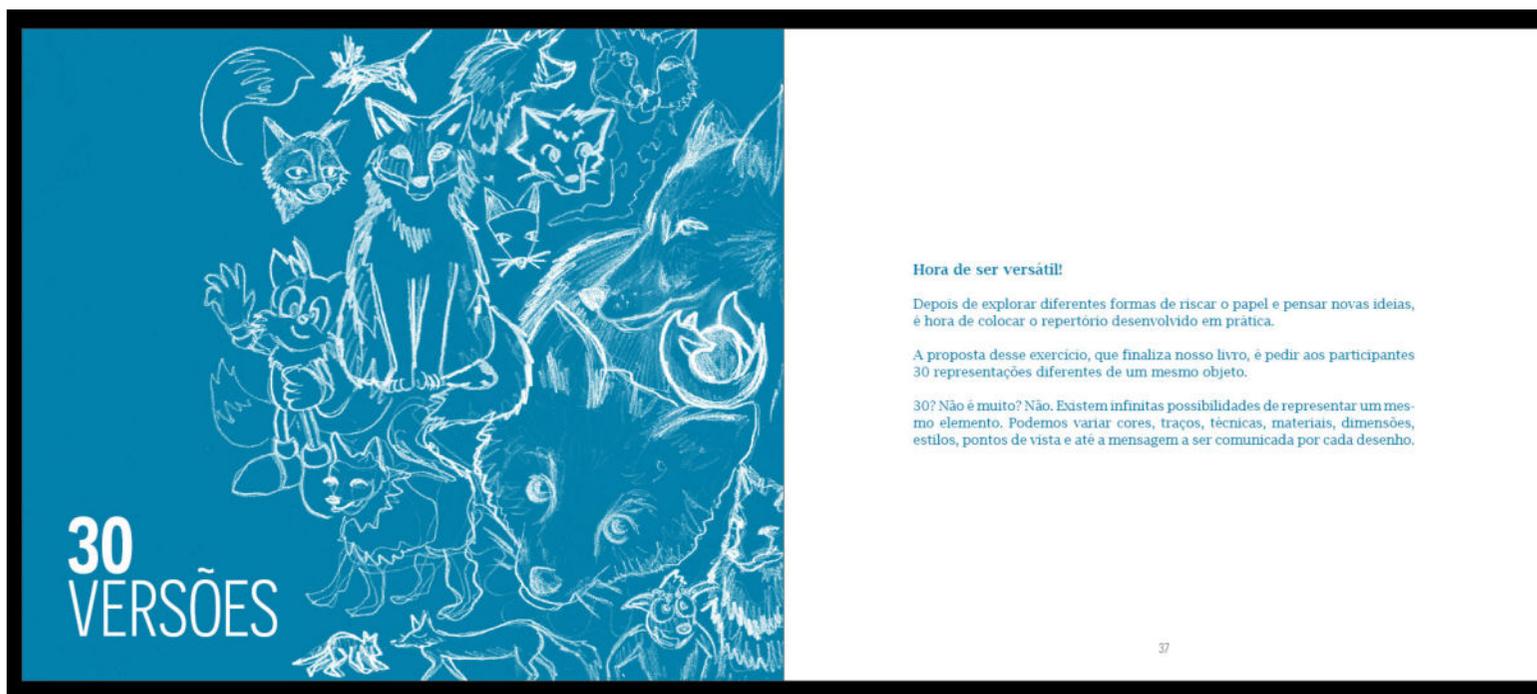


Figura 37 — exemplo I de capa de capítulo aplicada ao livro, seguida de texto de introdução à atividade. Ambos possuem a mesma cor principal.

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO

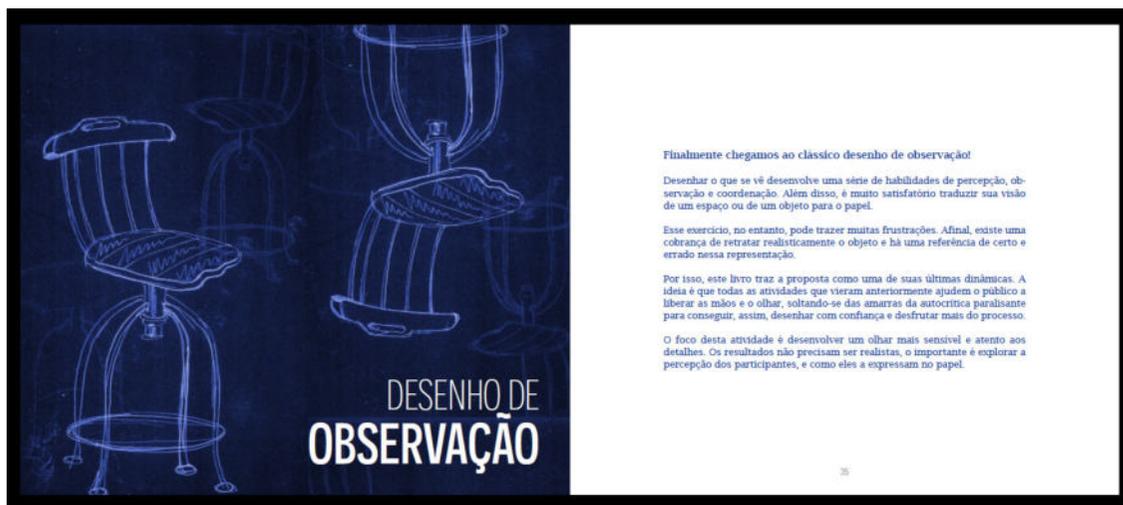


Figura 38 — exemplo II de capa de capítulo aplicada ao livro, seguida de texto de introdução à atividade. Ambos possuem a mesma cor principal.

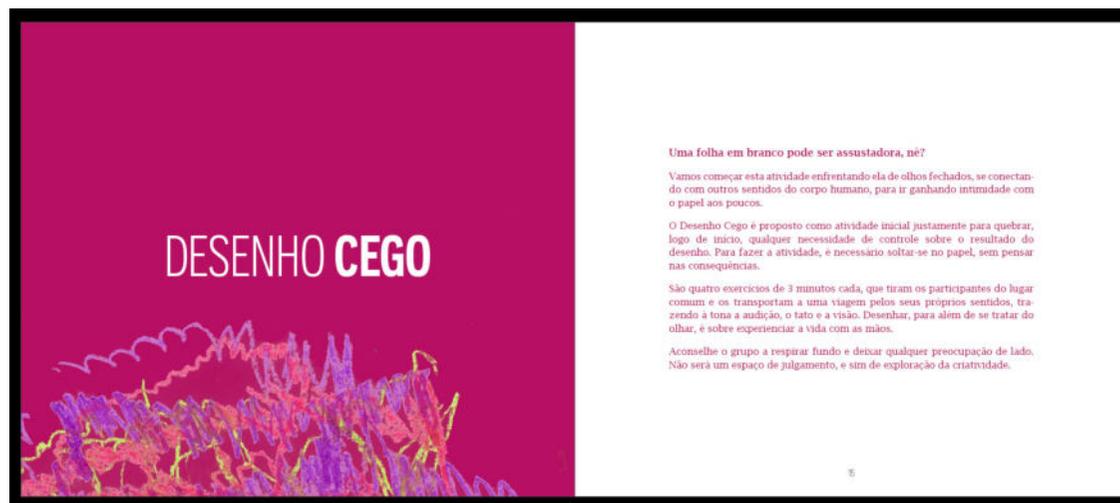


Figura 39 — exemplo III de capa de capítulo aplicada ao livro, seguida de texto de introdução à atividade. Ambos possuem a mesma cor principal.

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO

O livro também conta com ilustrações de traço descontraído, leve e figurativo. Estas vinhetas foram feitas à mão e posteriormente vetorizadas no Adobe Illustrator, com pincel redondo de 1 ou 2 pt. A presença de tais imagens no projeto tem dois objetivos:

- 1- Ilustrar o texto, demonstrando graficamente alguns exercícios
- 2- Reforçar a identidade visual, corroborando com a paleta cromática e criando uma atmosfera lúdica e amigável.



Figura 40 — coletânea das ilustrações vetorizadas, coloridas de acordo com o capítulo a qual pertencem

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO

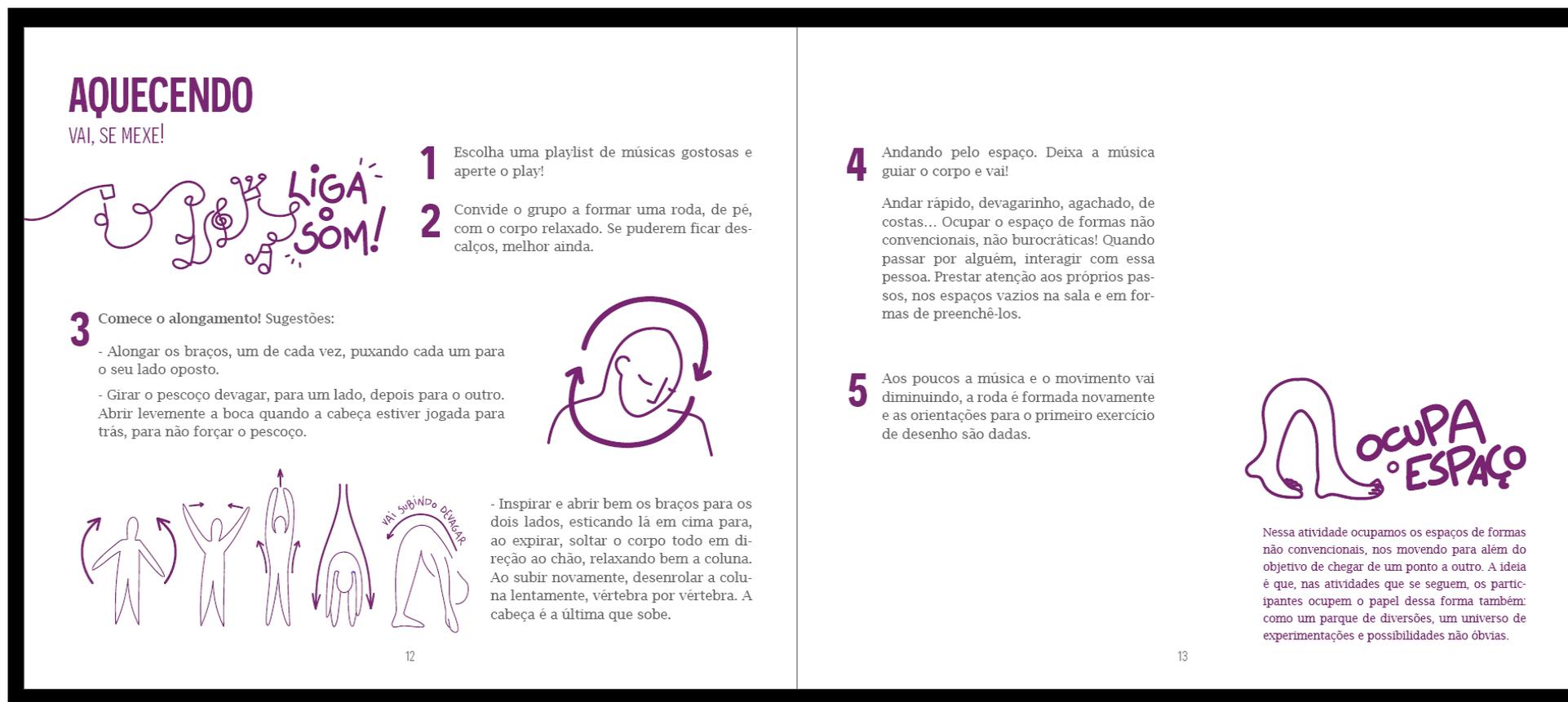


Figura 41 — exemplo I de ilustrações aplicadas ao conteúdo do livro

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO

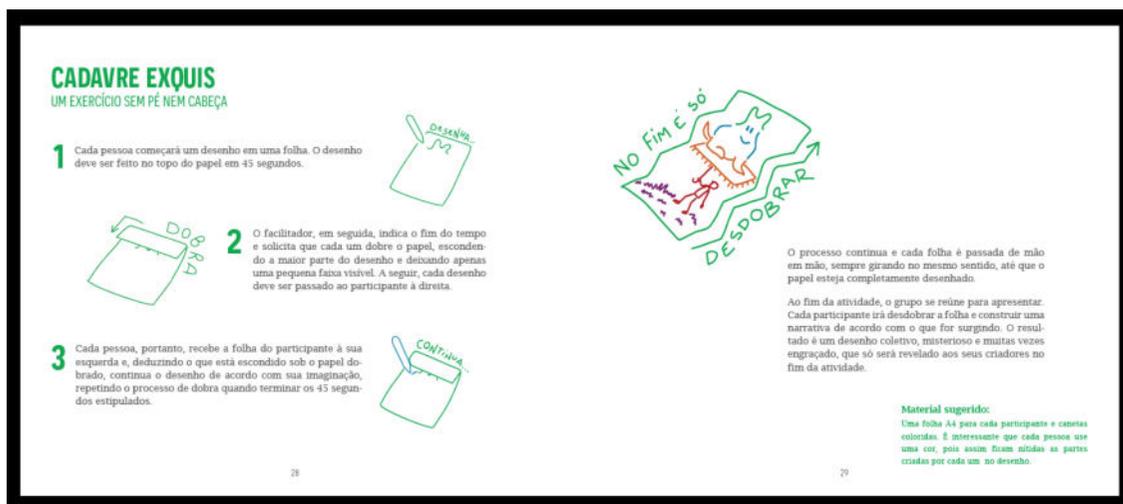


Figura 42 — exemplo II de ilustrações aplicadas ao conteúdo do livro

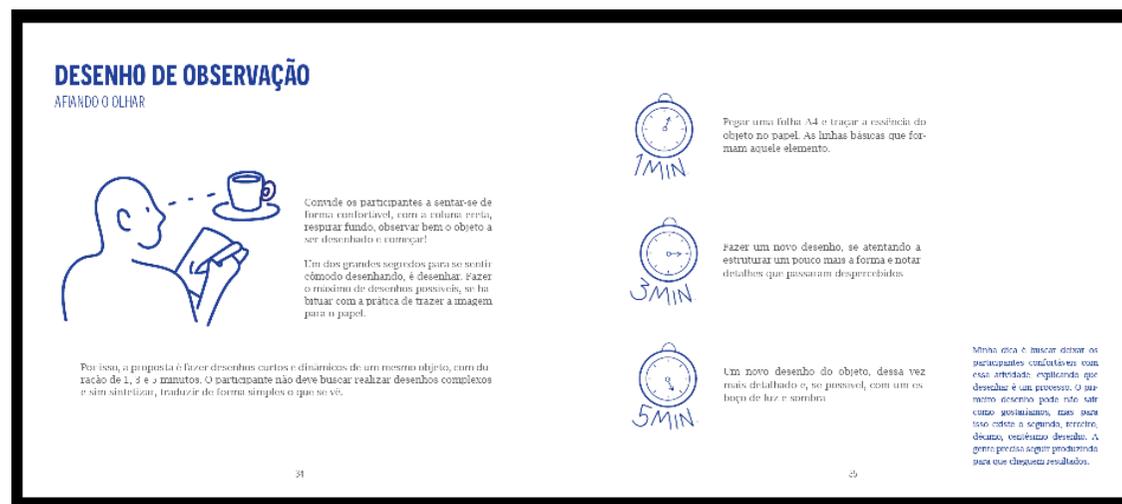


Figura 43 — exemplo III de ilustrações aplicadas ao conteúdo do livro

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO

A seguir, as imagens de todas as páginas internas do projeto explicitando como foi resolvida a diagramação e identidade visual do livro *Atividades de Risco: exercícios para desenhar com liberdade*.



Figura 44 - capa e contracapa do livro



Figura 45 - simulação da sobrecapa de papel vegetal aberta, exibindo a ilustração da capa

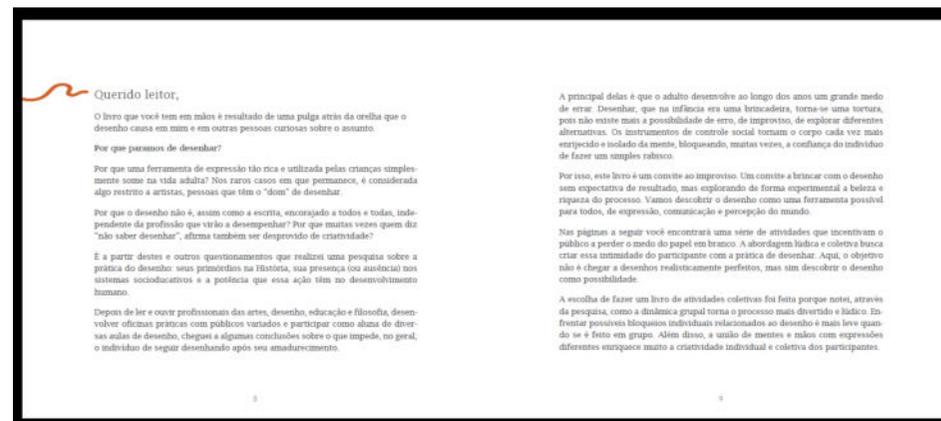


Figura 46 - Parte I da carta ao leitor



Figura 47 - Parte II da carta ao leitor

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO

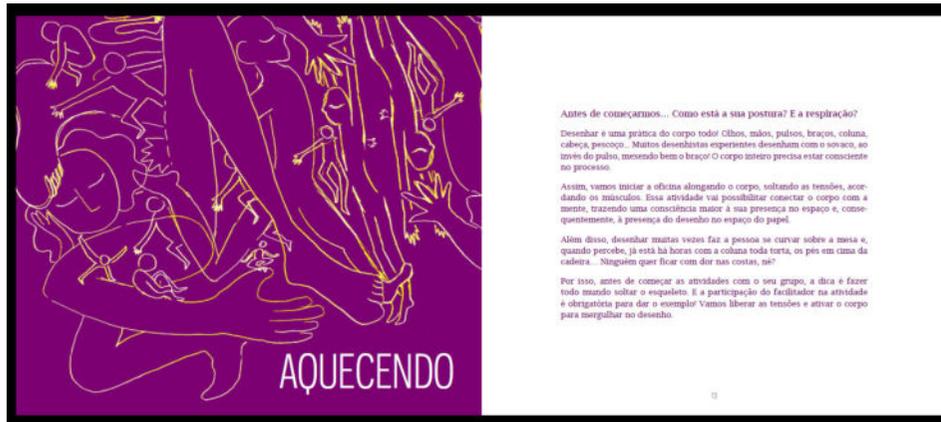


Figura 48 - Capa e introdução do capítulo Aquecendo

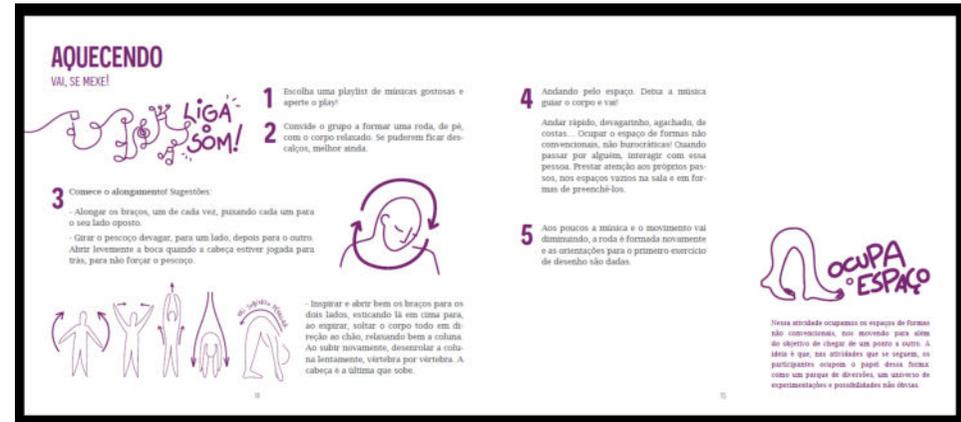


Figura 49 — páginas do capítulo Aquecendo



Figura 50- Capa e introdução do capítulo Desenho Cego



Figura 51 — páginas do capítulo Desenho Cego

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO



Figura 52 - Capa e introdução do capítulo Corta & Cola



Figura 53 — páginas do capítulo Corta & Cola



Figura 54 — Capa e página do capítulo Em uma só linha

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO



Figura 55 - Capa e introdução do capítulo Cadavre Exquis

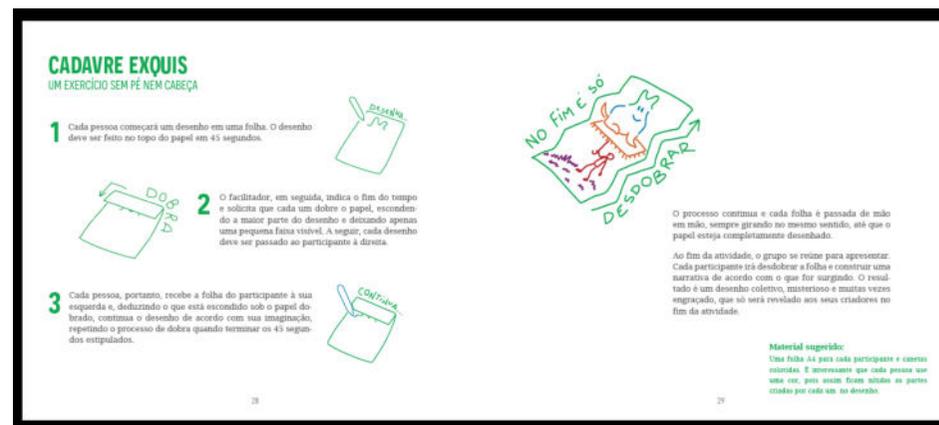


Figura 56 — páginas do capítulo Cadavre Exquis



Figura 57 - Capa e introdução do capítulo Passa-Desenho

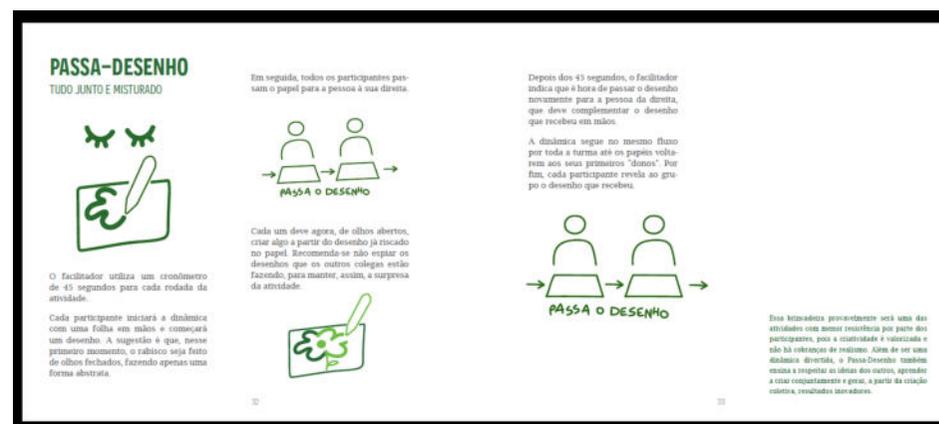


Figura 58 — páginas do capítulo Passa-Desenho

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO

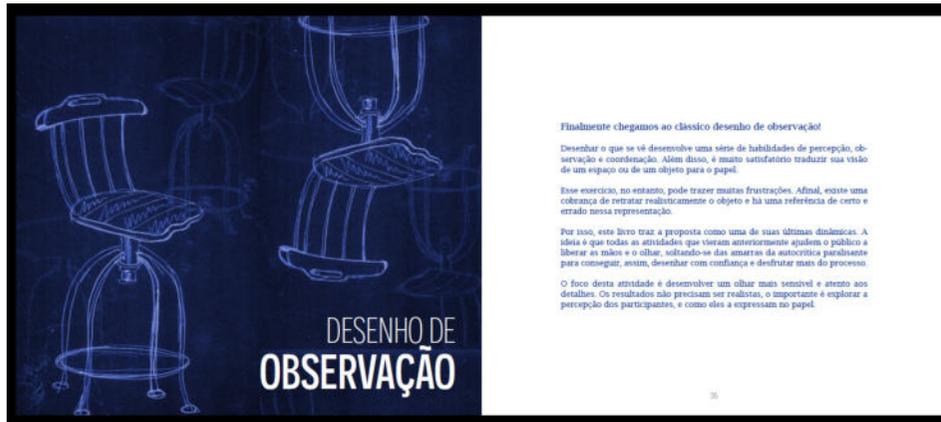


Figura 59 - Capa e introdução do capítulo Desenho de Observação



Figura 60 — páginas do capítulo Desenho de Observação

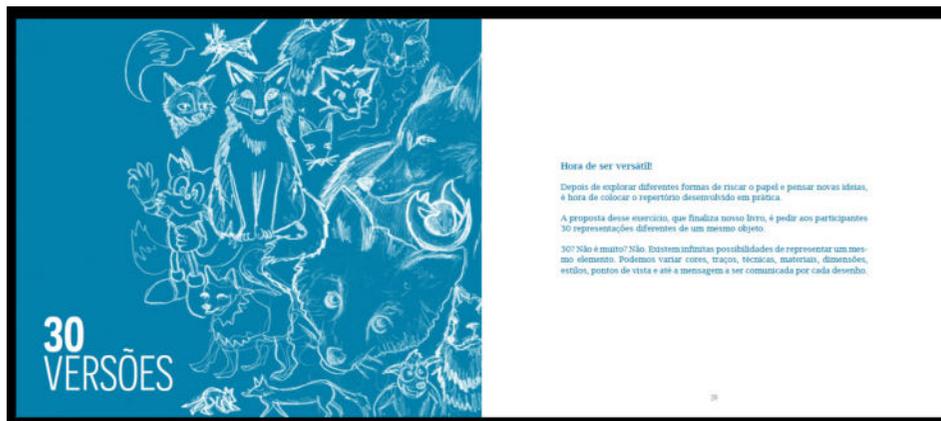


Figura 61 - Capa e introdução do capítulo 30 Versões



Figura 62 — páginas do capítulo 30 Versões

6. LIVRO: CONTEÚDO E PROJETO GRÁFICO



Figura 63 - Página de anotações e conclusão



Página 64 - Página de referências das atividades e contracapa

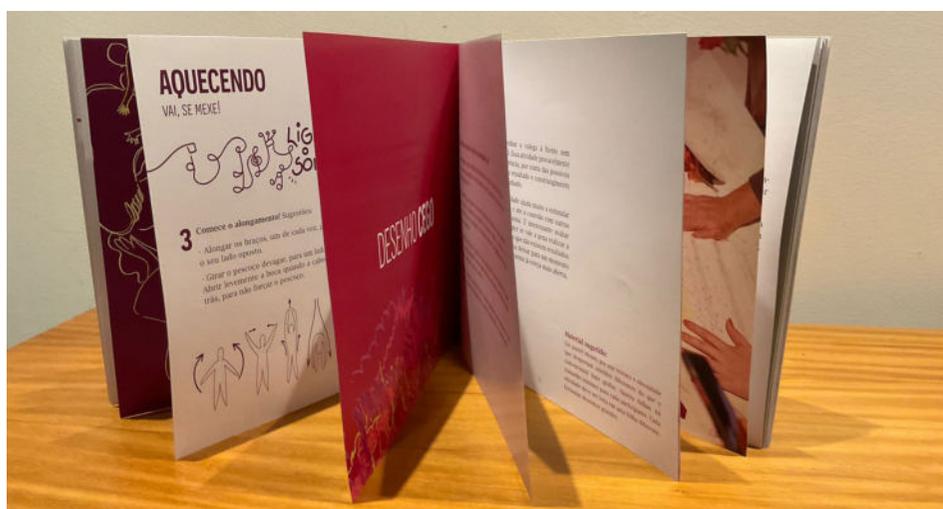


Figura 65 — livro impresso expondo o miolo

Desta forma, o presente trabalho traz como contribuição gráfica a realização do livro didático “Atividades de risco: exercícios para desenhar com liberdade”. O projeto busca ampliar o debate em torno do desenho e, portanto, é idealizado para ampla distribuição. Assim, objetiva-se futuramente além da impressão e venda do produto, a divulgação de um PDF imprimível na internet. Assim, o projeto pode ultrapassar barreiras financeiras, geográficas e sociais, ampliando as fronteiras do debate.

CONCLUSÃO

Neste Trabalho de Conclusão de Curso, investigamos a prática do desenho de forma interdisciplinar com outras formas de conhecimento e em diálogo com a vida exterior. Considerando todos os pontos abordados, é seguro afirmar que o desenho contém em si mesmo o potencial de servir como ferramenta de aprendizado, de política ou de comunicação. Desenhar permite ao indivíduo desenvolver habilidades de observação, sensibilidade, coordenação motora, entre muitas outras, e, mais além, exige do indivíduo um olhar mais atento e sensível ao mundo à sua volta.

Em tempos de crescente virtualização da realidade, em que a população se aliena cada vez mais dos próprios corpos e de suas capacidades de imaginação, o desenho surge como uma ferramenta potente para despertar esse olhar, defendendo a presença consciente do corpo e da mente, juntos, no cotidiano.

Entende-se, portanto, a necessidade de explorar a prática do desenho na vida adulta para além do trabalho de artistas, cuja força de trabalho depende dessa atividade. Desenhar deve ser uma atividade possível para todos, e pode servir como instrumento de comunicação, auto expressão, informação, aprendizado, observação, ou simplesmente, de prazer.

A pesquisa demonstrou através de viés teóricos e práticos a

potência que o desenho possui de contribuir para uma sociedade mais sensível, tolerante e atenta. Para isso, a atividade deve ser investigada primeiramente a partir de seu processo - repleto de improvisos, ideias, rasuras, detalhes e investigações - pois este vai trazer muito mais riqueza ao aprendizado do que um olhar direcionado apenas ao resultado final.

Nas primeiras páginas desta monografia foram introduzidos os motivos que deram início a essa pesquisa, assim como os objetivos a serem alcançados.

Em seguida, o capítulo seguinte explorou a prática do desenho desde a Pré História, mostrando a presença da atividade desde os primórdios da humanidade. Também foi percebida uma evasão estrutural do desenho conforme a população entra na fase adulta.

Os capítulos a seguir ressaltaram o valor da experiência para o aprendizado, entendendo como esta é subexplorada em sala de aula e traçando novos cenários possíveis, através, especialmente, da prática do desenho. Assim, investigou-se o desenho na função de instrumento político, ferramenta de aprendizado ou como linguagem.

A pesquisa teórica resultou na realização de oficinas práticas que exploram os temas investigados através de dinâmicas grupais. E, a

CONCLUSÃO

partir das oficinas, realizou-se uma curadoria de atividades, escrita do conteúdo e idealização da identidade visual de um livro didático que promove a prática experimental do desenho.

Por fim, foi produzido o livro didático “Atividades de Risco: exercícios para desenhar com liberdade”, cuja distribuição objetiva ser realizada de forma online e impressa. O material criado busca, portanto, reforçar a visão experimental e processual do desenho, defendendo uma prática democrática, acessível e coletiva.

Espera-se que, com a realização e divulgação do livro didático, seja possível fomentar e ampliar o debate em torno do ato de desenhar. Através do livro, professores e facilitadores poderão experimentar o desenho de novas formas com a sua turma, sugerindo uma prática mais leve e possível para todos. Mais além, espera-se que o presente trabalho possa ser usado como uma referência para outros estudantes que desejem investigar e tornar mais acessível a prática do desenho.

BIBLIOGRAFIA

BONDÍA, Jorge L. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Revista Brasileira de Educação, Universidade Estadual de Campinas: Departamento de Lingüística, 2002.

CCBB. Um ateliê humano. Nise no CCBB. Disponível em: <<https://www.nisenocbb.com.br/capa-nucleo-2/um-atelier-humano/>>. Acesso em: 7 dez. 2022.

CCBB. O método e o favorecimento do processo de autocura. Nise no CCBB. Disponível em: <<https://www.nisenocbb.com.br/capa-nucleo-2/o-metodo/>>. Acesso em: 7 dez. 2022.

DEUTSCHE WELLE. Arqueólogos encontram desenho mais antigo da história da humanidade. G1. 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2018/09/13/arqueologos-encontram-desenho-mais-antigo-da-historia-da-humanidade.ghtml>>. Acesso em: 26 dez. 2022.

DOWD, D.B. Stick Figures: Drawing As a Human Practice. Spartan Holiday Books, 2018.

DO SCHOOLS kill creativity. Sir Ken Robinson. TED TALK, 2006 (19:12). Disponível em: <https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity/transcript?language=pt>. Acesso em: 8 fev. 2023.

EDWARDS, Betty. Desenhando com o Lado Direito do Cérebro: Um curso para estimular a criatividade e a confiança. 1 ed. São Paulo: nVersos, 2021, p. 9.

HOOKS, bell. Ensinando a transgredir: A educação como prática da liberdade. 2 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2019.

INGOLD, Tim. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. Horiz. antropol. vol.18 no.37 Porto Alegre Jan./June 2012

KLEE, P. Notebooks, volume 2: the nature of nature. Trans. H. Norden. Ed. J.Spiller. London: Lund Humphries, 1973, p. 269

MARÇAL, Cacau. Entrevista com Cacau Marçal [out. 2022]. Entrevistadora: Julia Ebel Lopes. Rio de Janeiro, 2022. Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão de Curso Atividades de Risco: exercícios para desenhar com liberdade.

MELLO, Luiz Carlos. 2014. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/livros/fotobiografia-traz-sintese-do-arquivo-pessoal-de-nise-da-silveira-14820898>. Acesso em: 9 ago. 2023.

POPA, Filip. 50 horses: Illustration Explorations. Disponível em: <https://filipwithanf.com/50-horses-illustration-explorations>. Acesso em: 27 jun. 2023.

BIBLIOGRAFIA

QUITO, Anne. Drawing is the best way to learn, even if you're no Leonardo da Vinci. QUARTZ. Disponível em: <<https://qz.com/quartz/1381916/drawing-is-the-best-way-to-learn-even-if-youre-no-leonardo-da-vinci>>. Acesso em: 11 dez. 2022.

QUITO, Anne. How to start drawing. QUARTZ. 2018. Disponível em: <https://qz.com/quartz/1412635/how-to-draw-tips-to-overcome-the-fear-of-drawing>. Acesso em: 14 mai. 2023. TATE. Cadavre Exquis (Exquisite Corpse). Tate, UK. Disponível em: < <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/cadavre-exquis-exquisite-corpse>>. Acesso em: 7 dez. 22.

TÉCNICAS de ilustração para desbloquear a criatividade. Adolfo Serra. Domestika. Curso. Disponível em: <<https://www.domestika.org/pt/courses/381-tecnicas-de-ilustracao-para-desbloquear-sua-criatividade>>. Acesso em: 10 abr. 2023.

TIBURI, Marcia; CHUÍ, Fernando. Diálogo/Desenho. São Paulo: Senac, 2017

WEI-HAAS, Maya. Porco selvagem de 45 mil anos é a arte rupestre figurativa mais antiga do mundo. National Geographic. 2021. Disponível em: <<https://www.nationalgeographicbrasil.com/ciencia/2021/01/desenho-porco-selvagem-45-mil-anos-pintura-rupestre-animal-mais-antiga-mundo>>. Acesso em: 19 mar. 2023.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — desenho mais antigo que se tem conhecimento	11	Figura 19 — desenho II da proposta III	39
Figura 2 — desenho figurativo mais antigo	12	Figura 20 — desenho I da proposta IV	41
Figura 3 — ilustração de alvos original	22	Figura 21 — desenho II da proposta IV	41
Figura 4 — ilustração de Alexandra Stikeleather	23	Figura 22 — desenho III da proposta IV	42
Figura 5 — ilustração da autora	23	Figura 23 — desenho IV da proposta III	42
Figura 6 — ilustração de Hyungkyu Cho	23	Figura 24 — exemplificação da proposta IV	43
Figura 7 — Nise trabalhando com seus clientes	25	Figura 25 — desenhos de 1, 3 e 5 minutos da mesma participante.	43
Figura 8 — foto I da aula “Perdendo o medo do papel em branco”. A atividade “desenho cego” do colega à frente.	29	Figura 26 — A autora, Mila Petry e as nove participantes da oficina.	45
Figura 9 — foto II da aula “Perdendo o medo do papel em branco”. Desenhar o colega a partir dos espaços negativos.	29	Figura 27 — todas se divertindo com os materiais	45
Figura 10 — foto III da aula “Perdendo o medo do papel em branco”. Desenhando a composição criada.	29	Figura 28 — exemplo de desenho às cegas do colega	46
Figura 11 — desenho feito a partir da proposta I	35	Figura 29 — exemplo de desenho às cegas com música	47
Figura 12 — desenho feito a partir da proposta II	35	Figura 30 — exemplo I de passa-desenho	47
Figura 13 — desenho feito a partir da proposta III	35	Figura 31 — exemplo II de passa-desenho	47
Figura 14 — imagem I da proposta II	36	Figura 32 — moodboard inicial	52
Figura 15 — imagem II da proposta II	37	Figura 33 — referências finais, com imagens de Marcelle Baptista, Lucia Sánchez, Selwyn Leamy, Giorgia Lupi e Stefanie Posavec	52
Figura 16 — Exquisite Corpse	37	Figura 34 — livro impresso. A sobrecapa em papel vegetal traz o título do projeto e se sobrepõe à capa do livro, esta sem texto e ilustrada com “rabiscos” escaneados	53
Figura 17 — exemplificação da proposta III	38		
Figura 18 — desenho I da proposta III	39		

LISTA DE FIGURAS

Figura 35 — exemplo de grid na diagramação	53
Figura 36 — paleta de cores	54
Figura 37 — exemplo I de capa de capítulo aplicada ao livro, seguida de texto de introdução à atividade. Ambos possuem a mesma cor principal.	55
Figura 38 — exemplo II de capa de capítulo aplicada ao livro, seguida de texto de introdução à atividade. Ambos possuem a mesma cor principal.	56
Figura 39 — exemplo III de capa de capítulo aplicada ao livro, seguida de texto de introdução à atividade. Ambos possuem a mesma cor principal.	56
Figura 40 — coletânea das ilustrações vetorizadas, coloridas de acordo com o capítulo a qual pertencem	57
Figura 41 — exemplo I de ilustrações aplicadas ao conteúdo do livro	58
Figura 42 — exemplo II de ilustrações aplicadas ao conteúdo do livro	59
Figura 43 — exemplo III de ilustrações aplicadas ao conteúdo do livro	59
Figura 44 — capa e contracapa do livro	60
Figura 45 — simulação da sobrecapa de papel vegetal aberta, exibindo a ilustração da capa	60
Figura 46 — Parte I da carta ao leitor	60
Figura 47 — Parte II da carta ao leitor	60
Figura 48 — Capa e introdução do capítulo Aquecendo	61
Figura 49 — páginas do capítulo Aquecendo	61
Figura 50 — Capa e introdução do capítulo Desenho Cego	61
Figura 51 — páginas do capítulo Desenho Cego	61
Figura 52 — Capa e introdução do capítulo Corta & Cola	62
Figura 53 — páginas do capítulo Corta & Cola	62
Figura 54 — Capa e página do capítulo Em uma só linha	62
Figura 55 — Capa e introdução do capítulo Cadavre Exquis	63
Figura 56 — páginas do capítulo Cadavre Exquis	63
Figura 57 — Capa e introdução do capítulo Passa-Desenho	63
Figura 58 — páginas do capítulo Passa-Desenho	63
Figura 59 — Capa e introdução do capítulo Desenho de Observação	64
Figura 60 — páginas do capítulo Desenho de Observação	64
Figura 61 — Capa e introdução do capítulo 30 Versões	64
Figura 62 — páginas do capítulo 30 Versões	64
Figura 63 — Página de anotações e conclusão	65
Página 64 — Página de referências das atividades e contracapa .	65
Figura 65 — livro impresso expondo o miolo	65