



ARTES DA LUZ

A ARTE É DE TODOS



S U M Á R I O

1

DESENHO, PINTURA, ESCULTURA,
FOTOGRAFIA, CINEMA, VÍDEO...

2

LUZES, VONTADE, AÇÃO!

6

CONHECENDO ARTES VISUAIS:
LUZES SOBRE A COMUNIDADE

11

FAZENDO ARTES VISUAIS:
MAIS LUZES

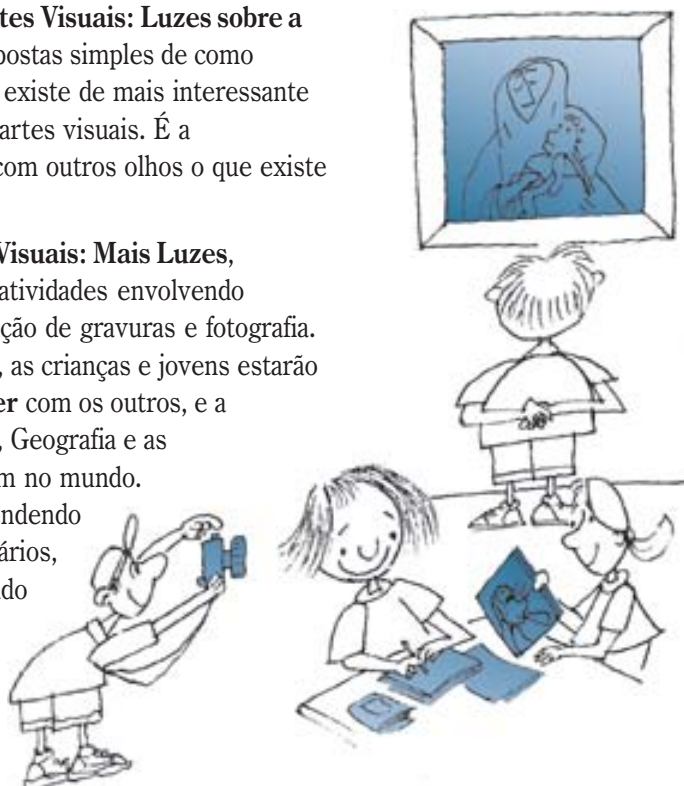
DESENHO, PINTURA, ESCULTURA, FOTOGRAFIA, CINEMA, VÍDEO...

Neste caderno você encontra sugestões de como auxiliar as crianças e jovens da escola e da comunidade a explorar melhor o mundo das artes **visuais** – as mais ligadas, portanto, ao sentido da **visão**, como o desenho, a pintura, a gravura, a escultura, a fotografia, o cinema, o vídeo e outras.

No capítulo 1, **Luzes, Vontade, Ação!**, vamos introduzir o assunto, conversando sobre a importância das artes, em especial das artes visuais, como forma de conhecer a realidade, de dar um significado diferente às nossas experiências e de melhorar a qualidade de vida e aprendizagem na escola e na comunidade.

No capítulo 2, **Conhecendo Artes Visuais: Luzes sobre a Comunidade**, há algumas propostas simples de como pesquisar, com a turma, o que existe de mais interessante na comunidade em termos de artes visuais. É a oportunidade de passar a ver com outros olhos o que existe em torno – e agir!

No capítulo 3, **Fazendo Artes Visuais: Mais Luzes**, descrevemos como organizar atividades envolvendo pintura, grafite, escultura, criação de gravuras e fotografia. Você verá como, ao **fazer** arte, as crianças e jovens estarão também aprendendo a **conviver** com os outros, e a **conhecer** mais sobre História, Geografia e as diferentes culturas que existem no mundo. E principalmente estarão aprendendo a **ser** mais felizes e mais solidários, descobrindo um novo significado para suas vidas.



LUZES, VONTADE, AÇÃO!

"(...) Ah, se domingo você estivesse conosco! Vimos uma plantação de uvas – vermelha, bem vermelha como vinho tinto. Ao longe, a plantação se tornava amarela – e a seguir, havia um céu verde e o sol. No terreno, após a chuva, violetas e amarelos cintilavam aqui e ali, onde se refletia o pôr do sol"

(VINCENT VAN GOGH, *CARTAS A THEO*, PORTO ALEGRE, L&PM, 1997)



Luzes, por quê?

Experimente fechar os olhos por um instante... No escuro, tudo desaparece, tudo se dissolve... Sem luz, não há sombras nem cores, não há formas nem volumes. Por isso, chamamos as artes visuais – como o desenho, a pintura, a fotografia... – de artes da luz. O pintor holandês Vincent van Gogh era um apaixonado pela luz. No trecho da carta acima, ao irmão Theo, ele mostra como as luzes fazem cores e criam imagens plenas de significações. Significações que falam ao sentimento e ao pensamento humanos.

Como pensar, sonhar, expressar-se, comunicar-se sem imagens?

Além daquelas que nos são oferecidas pelo mundo da natureza, há as imagens criadas pelos homens, com os mais diferentes objetivos: convencer, educar, distrair, avisar, esclarecer, embelezar, emocionar, inspirar, mostrar... Vivemos em uma época sobrecarregada desse tipo de imagens: elas estão por toda a parte, em revistas, jornais, filmes na televisão ou cinema, videoclipes, audiovisuais, logotipos, logomarcas, embalagens, distintivos, símbolos, bandeiras, fotografias, pinturas,

faixas, cartazes, *outdoors*, luminosos, selos, adesivos, propaganda, ícones de computador, sinais de trânsito.



Nosso olhar precisa ser educado, para que a gente não se perca nessa “selva” de informações. Crianças e jovens, em especial, devem aprender a olhar o mundo a sua volta de maneira sensível, consciente, pensante, e também selecionando, interpretando e criticando o que vêem. Além de darem significado às imagens produzidas na atualidade, podem aprender com as que foram produzidas pelos homens e mulheres do passado – desenhos nas cavernas, pinturas antigas, velhas fotos... – e antecipar as imagens do futuro, como nos filmes e histórias de ficção científica e nos sonhos que sonhamos para a nossa vida, para o País, para o planeta...

Mas não é só isso: crianças e jovens devem ser

estimulados a produzir as próprias imagens e a expressar o que pensam e sentem por meio de imagens, de cores, de formas, de luz...

Como? Desenhando, pintando, fotografando, criando propagandas, ilustrando histórias e muito mais. As artes visuais incluem também a escultura, a modelagem, a gravura, a história em quadrinhos, o desenho animado, a ourivesaria, a tapeçaria, a arquitetura, o cinema, a televisão, entre outras. Embora o presente caderno enfoque, em especial, a pintura, a escultura, a gravura e a fotografia, todas as modalidades podem ser experimentadas na escola e na comunidade, dependendo dos recursos humanos e materiais que se conseguir mobilizar.





Artes visuais e aprendizagem

A arte na educação é vista hoje, pelos teóricos mais contemporâneos, como **conhecimento e linguagem**.

Linguagem, porque a língua portuguesa (ou qualquer outra) se organiza por meio de um sistema simbólico de representação. Os signos da linguagem oral/escrita são, por exemplo: *a, b, c, vírgulas, interrogações...* Com eles formamos palavras, frases, poemas, romances – textos plenos de significado. Os signos das artes visuais são as linhas, as cores, as formas, pontos, planos, texturas, volumes, luzes, sombras..., que, organizados pelo artista, também se transformarão em “textos” visuais, plenos de significado. Quando alguém se emociona e pensa sobre o mundo e transforma poeticamente este pensar em pintura, desenho, escultura, cinema, fotografia... faz arte.

Por meio das artes, temos

acesso ao pensamento e ao sentimento de toda a humanidade, pois, em todas as civilizações, em todas as épocas, povos, países e culturas, o ser humano produziu e vem produzindo obras de arte: desenhos, pinturas, esculturas... Por isso, a arte é e traz **conhecimento**.

Aprender a desenhar, por exemplo, exige que se dominem técnicas, formas de manipular materiais e instrumentos, modos de representar a realidade. Em relação a esta e às outras modalidades, somos convidados a procurar saber mais sobre gêneros, estilos, movimentos, escolas, artistas, autores, profissões relacionadas.

Esses conhecimentos, relacionados ao fazer arte, também nos ajudam a apreciar – ou fruir – a arte, a beleza, a estética do mundo.



Fruir

A palavra **fruir** quer dizer usufruir, gozar, desfrutar, tirar todo o proveito de algo.

Quanto mais conhecemos sobre esse “algo”, melhor podemos aproveitá-lo.

Digamos que você vá visitar as lindas cidades mineiras de Ouro Preto e Congonhas do Campo. Se você não souber nada sobre arte, ainda assim vai se divertir e aprender muito. Mas irá aproveitar ainda mais, se souber, por exemplo, que nessa cidade nasceu, em 1730, um dos maiores arquitetos e escultores brasileiros, Antônio Francisco Lisboa, um mulato, filho de português com escrava africana. Você irá olhar com outros olhos a Igreja de S. Francisco de Assis e as esculturas de Congonhas do Campo.irá **fruir** o que está vendo se souber que essas obras-primas foram produzidas por alguém que, aos 40 anos, contraiu uma doença deformante que o obrigava a andar de joelhos, o que lhe rendeu o apelido de Aleijadinho. Sua **fruição estética** será ainda maior se você souber o que é o Barroco – uma forma de arte produzida na Europa a partir do séc. XVII. No Brasil teve seu apogeu no séc. XVIII e em Aleijadinho seu maior representante.



A arte nos permite enxergar a vida, fatos e objetos do cotidiano como se os víssemos pela primeira vez; faz pensar e muda nossos pontos de vista. Por meio do encantamento ou estranhamento que nos provoca, a arte instiga a imaginação na busca de outros posicionamentos ante a realidade. Constrói novos conhecimentos e estimula a vontade de agir para transformar o mundo.

Ao fazer e compreender arte, nos tornamos mais humanos. Esse processo de humanização pode estar presente em cada escola, local onde se convive diariamente com a diferença, onde crianças e jovens com diferentes histórias de vida, vindos dos mais diversos ambientes, partilham uma situação semelhante na sua trajetória: a busca pelo conhecimento.



CONHECENDO ARTES VISUAIS: LUZES SOBRE A COMUNIDADE

“(...) a arte capacita um homem ou uma mulher a não ser um estranho em seu meio ambiente nem estrangeiro no seu próprio país. Ela supera o estado de despersonalização, inserindo o indivíduo no lugar ao qual pertence, reforçando e ampliando seus lugares no mundo”

ANA MAE BARBOSA

Arte e identidade cultural de um agrupamento humano se confundem. É impossível conhecer o que é uma comunidade, o que sentem e pensam as pessoas que a formaram e que nela habitam, sem conhecer a sua arte.

Que tal planejar algumas atividades que possibilitem às crianças e aos jovens fazer um levantamento do que existe e é produzido na localidade, em artes visuais? Converse com os aprendizes, desperte-lhes a curiosidade e comece com os temas e propostas que mais interessam a eles.

Luzes estéticas (1): Descobrimo os artistas e artesãos da cidade/bairro

Organize com o grupo uma pesquisa sobre os artistas e artesãos que moram na cidade ou no bairro. Desafie os participantes a descobrir quem são, o que produzem, com quem aprenderam, que material utilizam, se já fizeram alguma exposição, se ganharam prêmios, se costumam vender suas produções, se gostariam de dar uma palestra na escola ou bater um papo com um grupo de alunos, se fariam uma oficina para os interessados na escola, se permitiriam

visitas a seu ateliê.

A partir do resultado desse levantamento, é possível organizar oficinas de pintura, desenho, escultura, estilismo, cerâmica, fotografia, gravura...

O próximo passo é fazer exposições com as obras do artista e dos participantes envolvidos. Assim, por exemplo, se um ceramista ensinou sua arte e técnica a um grupo de crianças e jovens, a escola, juntamente com os aprendizes, faria uma mostra de todos os trabalhos.

Os membros do grupo podem ser os organizadores, fazendo os convites para a exposição, redigindo um texto para o jornal local ou para o quadro de avisos da escola. Eles podem encarregar-se da disposição das peças em um espaço cedido pela escola ou outra instituição da comunidade, colocando as etiquetas em cada obra (com nome do autor e da obra, medidas, técnica, data de execução), fazer uma breve biografia e currículo do artista para figurar logo na entrada da exposição, preparar a abertura e, ainda, atuar como **curadores** e **monitores** da mostra.

CURADOR

PESSOA QUE ZELA POR UMA EXPOSIÇÃO DE ARTE, SELECIONA AS OBRAS DE ACORDO COM ALGUNS CRITÉRIOS, ORGANIZA E SUPERVISIONA A MONTAGEM DA EXPOSIÇÃO.

MONITOR

PESSOA QUE ACOMPANHA OS QUE VISITAM UMA EXPOSIÇÃO, OFERECENDO INFORMAÇÕES SOBRE AS OBRAS APRESENTADAS E SEUS AUTORES.

Luzes estéticas (2): Encontros na morada das Musas

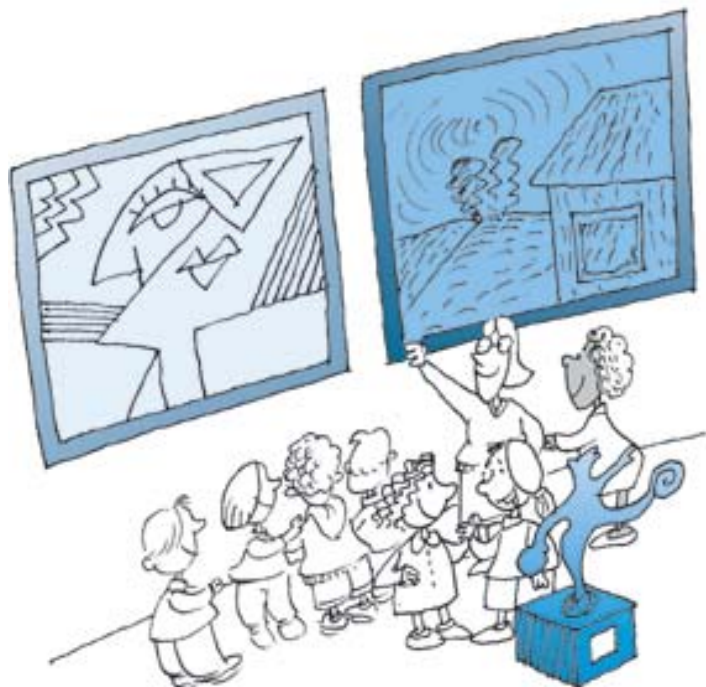
Musas são seres maravilhosos inventados pelos antigos gregos, muitos séculos antes de Cristo nascer. Naquele tempo, acreditava-se que as Musas “sopravam” idéias nos ouvidos dos artistas e os faziam cantar, esculpir, pintar, narrar histórias, inventar e descobrir... A palavra “Museu” quer dizer “morada das Musas”. Em todas as capitais brasileiras e em muitos municípios de médio porte, existem Museus onde obras, objetos e documentos de interesse histórico, técnico, científico e artístico são expostos para inspirar, instruir e deleitar os

visitantes. A cidade de São Paulo possui o principal museu de arte do Brasil e da América Latina, o MASP, com um acervo que inclui obras dos maiores artistas ocidentais, como Van Gogh e Picasso, e brasileiros, como Pedro Américo e Victor Meireles.

Visite o museu de sua cidade ou de alguma outra que seja próxima. Em geral, além das obras clássicas, há também exposições de artistas contemporâneos e eventos como palestras e apresentações de música. Leve para a escola os folhetos de divulgação e use-os como forma de motivar seu grupo a fazer uma excursão à casa das Musas.

Os participantes devem ir munidos de lápis, papel e vontade de encontrar uma obra artística que fale ao seu coração. Quando a descobrirem, você pode desafiar-los a criar uma outra, com o mesmo tema, usando lápis de cor, crayon ou guache. Também poderão anotar o nome do autor, para mais tarde pesquisar, em alguma enciclopédia, sobre a sua época e sua biografia.

De volta, estimule o grupo a expor seus trabalhos no pátio, para que mais pessoas da escola e da comunidade sintam vontade de conhecer um museu.



Luzes estéticas (3): Descobrimos os artistas plásticos de nosso estado

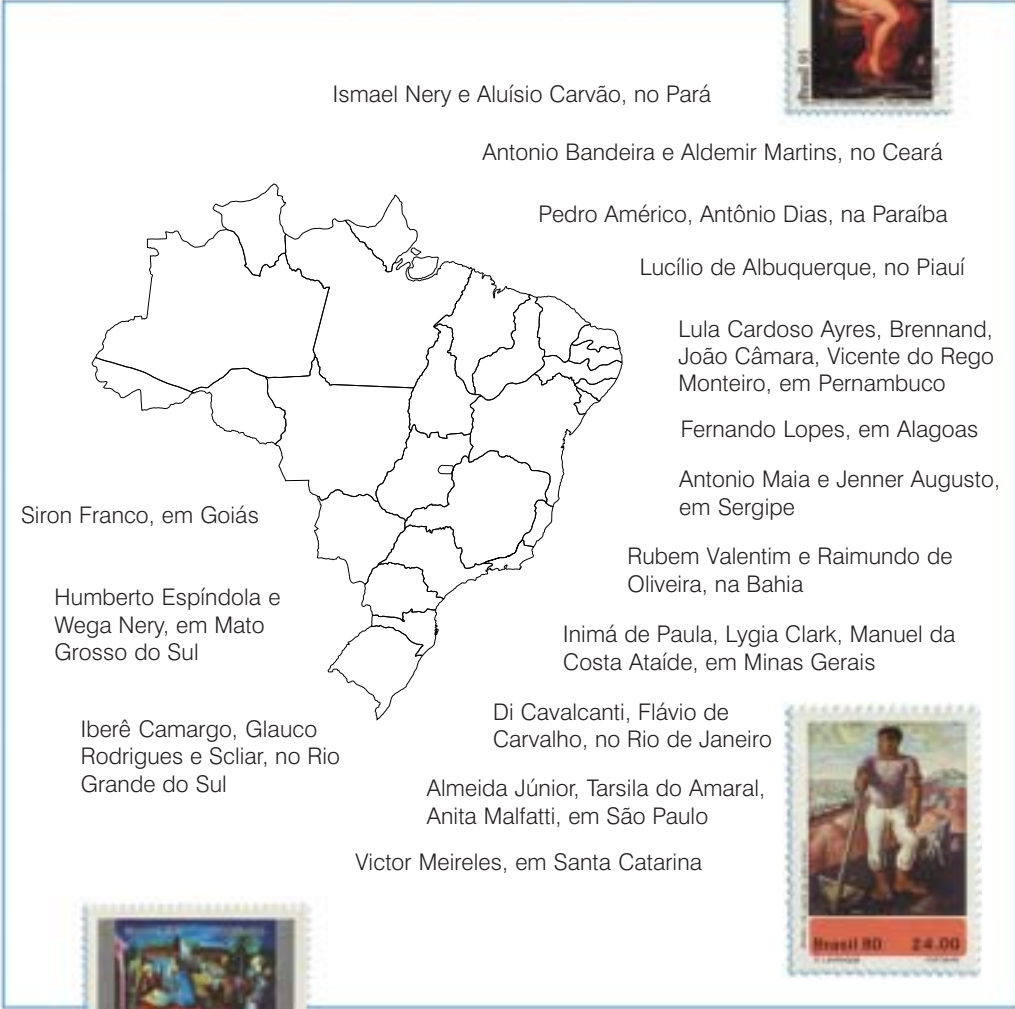
Se houver condições, as crianças e jovens podem ser motivadas a pesquisar na biblioteca do bairro e da escola e fazer o levantamento dos artistas plásticos de seu estado, de renome nacional

ou internacional. No mapa (abaixo) colocamos alguns exemplos. Há tantos, tantos outros!¹

Depois de terminada a pesquisa sobre a vida e a obra dos artistas mais representativos do estado, vai ser ótimo organizar uma exposição com reproduções e releituras de suas obras, reportagens em jornais, revistas, selos postais comemorativos, entrevistas

gravadas em fita cassete ou em vídeo com pessoas que os conheceram ou têm um maior conhecimento sobre a sua obra.

Convide a comunidade inteira para visitar a exposição! Todos os materiais produzidos permanecerão na biblioteca da escola.



Ismael Nery e Aluísio Carvão, no Pará

Antonio Bandeira e Aldemir Martins, no Ceará

Pedro Américo, Antônio Dias, na Paraíba

Lucílio de Albuquerque, no Piauí

Lula Cardoso Ayres, Brennand, João Câmara, Vicente do Rego Monteiro, em Pernambuco

Fernando Lopes, em Alagoas

Antonio Maia e Jenner Augusto, em Sergipe

Rubem Valentim e Raimundo de Oliveira, na Bahia

Inimá de Paula, Lygia Clark, Manuel da Costa Ataíde, em Minas Gerais

Di Cavalcanti, Flávio de Carvalho, no Rio de Janeiro




Almeida Júnior, Tarsila do Amaral, Anita Malfatti, em São Paulo

Victor Meireles, em Santa Catarina

Siron Franco, em Goiás

Humberto Espíndola e Wega Nery, em Mato Grosso do Sul

Iberê Camargo, Glauco Rodrigues e Scliar, no Rio Grande do Sul



1 Estes nomes são apenas sugestões; existem dezenas de outros, tão famosos e representativos das artes visuais no Brasil quanto os citados.

Luzes estéticas (4): Formando clubes de amigos da arte

Uma atividade que atrai muito os jovens e as crianças é a formação de grupos, associações, clubes, com algum objetivo bem específico em vista. Por exemplo, ampliar o acervo de imagens da escola, procurando em revistas, jornais, catálogos, calendários, selos postais, tudo o que se relacione às artes visuais, tanto reproduções de obras quanto textos.

Esta seria uma excelente contribuição do “Clube da Imagem”, que depois catalogaria os materiais – arte nacional, europeia, africana,

pré-histórica, indígena... – e os deixaria para uso de todos na biblioteca da escola, para pesquisa.

Poderia haver também o clube da gravura, da escultura... Quem sabe, o clube do museu? Dependendo da realidade da escola e da comunidade, as equipes podem conseguir produções artísticas, arqueológicas, cerâmicas, esculturas, objetos antigos e montar uma galeria de arte permanente na escola. Quem sabe até reproduzir em argila a cerâmica marajoara, tapajônica ou os zoólitos encontrados em sambaquis de Santa Catarina?





Luzes estéticas (5): Elaborando o mapa artístico-cultural da cidade/bairro

Um passeio pela cidade e arredores pode ser o início de um belo projeto: a elaboração do mapa artístico-cultural da região.

Crianças e jovens podem começar fazendo o levantamento de todas as obras de arte ou produções artísticas do bairro, da cidade ou região. Vão anotar em um caderninho todas as manifestações artísticas ali existentes: esculturas na praça, monumentos, o coreto, a arquitetura, igrejas, imagens sacras, artesanato local, museus, mobiliário de época, objetos, antigas senzalas, engenhos e casas de fazenda. O levantamento do patrimônio histórico, artístico e cultural da cidade pode incluir pesquisa sobre seus autores, época, a história.

Máquinas fotográficas da escola ou emprestadas pelos pais podem ser usadas para registrar essas obras. Elas também podem ser desenhadas com lápis de cor, ou pintadas em telas.

Na Prefeitura, será possível conseguir uma cópia do mapa do município. É a hora de localizar e identificar, por meio de códigos criados pelas crianças e jovens, todos os pontos artísticos, marcos culturais, e edifícios/monumentos que fazem parte do patrimônio histórico da região.

Após este trabalho, você pode organizar com a turma, a partir de um roteiro predeterminado, “um dia de visita à cidade com outros olhos”. Crianças e jovens vão adorar transformar-se em guias turísticos. Todos os alunos da escola, professores, funcionários e pais serão convidados a um passeio a alguns dos pontos artísticos pesquisados e, em cada um deles, haverá uma parada para que o grupo conte um pouco sobre a história daquela obra e o que ela representa.

Em outra etapa, ofereça argila às crianças e jovens e solicite a cada um que idealize um monumento, uma escultura ou obelisco para ser colocado em praça pública. Eles escolherão para quem será feita a homenagem ou criarão algo mais genérico, como, por exemplo, “uma escultura que represente o brasileiro do terceiro milênio”...

Terminaria com uma exposição das esculturas criadas pelos alunos.



FAZENDO ARTES VISUAIS: MAIS LUZES

Nas atividades que vamos sugerir em seguida, as crianças e jovens estarão mais envolvidos no **fazer arte** do que na pesquisa. Mesmo assim, o conhecimento artístico e histórico deve estar sempre presente, enriquecendo o processo de criação.

Algumas dicas importantes para que seu trabalho seja um sucesso:

- Procure partir sempre dos interesses dos participantes. Escute-os, preste atenção naquilo que os preocupa e os mobiliza.
- Trabalhe com um número não muito grande de aprendizes, para que você possa dar atenção a todos.
- Encaminhe as propostas sempre estimulando as crianças e jovens a buscar sua forma única, pessoal de expressão.
- Lembre-se de que arte é **conhecimento** e não decoração, mero lazer ou cópia mecânica de objetos supostamente artísticos.

Os materiais necessários à realização das atividades são simples, mas sempre existe a possibilidade de caminhos alternativos, como fabricar artesanalmente as tintas, pincéis e papéis, a partir do que existe em cada região.

Embora trazendo referências das artes visuais de outras épocas e de outros povos, os focos destas propostas serão sempre a arte e a cultura brasileiras.

Vamos propor um percurso que começa pela arte pré-histórica e indígena, passa pelo Barroco tão vibrante em várias regiões brasileiras e segue por caminhos que contemplam várias manifestações das artes visuais no Brasil. A partir desses exemplos, você pode retirar inspiração para inventar outros caminhos!



ATIVIDADE 1

“LUZES DE FOGO”:

Criar os desenhos da sua “caverna”

Objetivos: Criar um painel coletivo com o grupo; entender as artes visuais enquanto forma de representação de idéias e sentimentos; oferecer às crianças e jovens oportunidades de “capturar”, por meio do desenho, seus sonhos e aspirações; refletir sobre a importância da arte enquanto registro de um povo, de uma cultura, de uma época; trabalhar em um suporte amplo; estudar composição, ocupação do espaço, cores etc.

Materiais: Tinta guache, pincéis, trinchas, papel pardo ou outros que os substituam.

Preparação:

Primeira etapa: Converse com a turma sobre as primeiras pinturas encontradas no Brasil, chamadas rupestres porque eram pintadas na rocha, em cavernas ou pedras. Se possível, mostre reproduções coloridas, que você encontra em livros ou enciclopédias na biblioteca, bem como imagens em vídeo sobre a temática. Elas datam de mais ou menos 12 mil a 2 mil anos atrás. Apresentam figuras humanas, animais, vegetação, além de astros celestes, formas geométricas e grafismos. As cores predominantes eram o vermelho, o preto e o

amarelo, pigmentos obtidos de minerais. Provavelmente, aquelas pintadas no interior das cavernas devem ter sido feitas à luz de tochas, de fogo, já que era extremamente escuro em seu interior.

Dizem alguns estudiosos que essas pinturas tinham função mágica ou religiosa; assim, desenhando um animal, nossos primeiros artistas o aprisionavam na parede da caverna ficando mais fácil caçá-lo na vida real. Por enquanto, são apenas teorias...

As pinturas rupestres brasileiras mais antigas encontram-se nos estados do Piauí, Mato Grosso, Pará, Goiás, Minas Gerais, Bahia, Santa Catarina, regiões da Amazônia e do rio São Francisco, entre outras.

Esses registros são importantíssimos, pois contam um pouco sobre os primeiros habitantes de nossa terra: sua organização social, meios de sobrevivência, formas de representação etc.

Se você mora em uma região próxima de onde se encontram pinturas rupestres, seria muito bom organizar uma visita de todo o grupo a esses locais, depois de se aprofundarem mais nas pesquisas sobre esse assunto.

Peça às crianças e jovens que descubram mais informações sobre as teorias de ocupação do continente americano, pesquisando na biblioteca da cidade e da escola, e conversando com professores



de História, Geografia e Ciências. Afinal, de onde viemos?

Segunda etapa: Pergunte ao grupo se eles já repararam como hoje nossos muros e paredes, principalmente nas grandes cidades, estão repletos de desenhos, pichações, grafites... Lance essas perguntas à turma e deixe que todos se manifestem: “Seriam os muros de hoje as cavernas de nossos ancestrais? Por que será que, de uma forma ou de outra, parece que sempre o ser humano precisa deixar sua marca por onde passa? Por que pichar muros é ilegal?”.

Execução:

a) Distribua papel pardo aos participantes. Peça-lhes que emendem várias folhas umas nas outras com fita crepe, pelo avesso. Cole-as nos muros do pátio da escola ou nas paredes da sala de aula. A seguir, diga-lhes que são como os homens das cavernas, que deverão deixar ali registrados, por meio do desenho, coisas que gostariam de “capturar”, sonhos que gostariam de ver realizados ou recados que gostariam de mandar à população da cidade.

b) Distribua pincéis e tinta guache (ou similar); oriente-os na pintura, na composição dos elementos do desenho, na ocupação do espaço, na mistura de cores. Se tiver mais alguém na comunidade que pinte murais, cartazes,

faixas, convide-o para auxiliar.

c) Este trabalho poderá também ser feito diretamente sobre os muros da escola, se esta estiver necessitando de pintura e **se a direção o permitir**. Se for este o caso, organize um mutirão de interessados e peça patrocínio aos lojistas da cidade para a compra das tintas. Lembre-os mais uma vez de que pichar ou grafitar muros é ilegal!

d) Terminados os painéis, discuta com o grupo sobre os temas tratados, a composição, o uso das cores, as dificuldades encontradas, o que mais gostaram, o que quiseram representar.

Você sabia que os Correios lançaram selos com este assunto? Pois pesquise: foi no ano de 1985. A série chama-se “Pinturas Rupestres” – BRAPEX VI.



ATIVIDADE 2

“LUZES RITUAIS”:

Criar um painel com grafismos e objetos “mágicos”, a partir da arte indígena

“A um religioso do século XVIII, que lhe perguntou por que se pintava, um caduvéu² retrucou: ‘E você, por que não se pinta? Quer se parecer com os bichos?’ ”³

Objetivos: Produzir um grande painel a partir das observações e pesquisas realizadas; exercitar regras de composição, uso de cores, ocupação do espaço etc.; criar máscaras, colares, adornos que tenham um significado próprio; entender a arte indígena como digna representante do fazer artístico nacional, com produtos plenos de significações.

Materiais: Papel pardo, fita crepe, tinta guache, pincéis, trinchas, livros que tragam reproduções das produções indígenas ou objetos por eles confeccionados. Materiais naturais e alternativos: fibras, sementes, grãos, cascas de árvores...

2 Índio da região do Mato Grosso.
3 *Arte no Brasil*; Abril Cultural, vol.1; p.18.

Preparação:

- Com figuras conseguidas em livros e revistas, na biblioteca da escola e da cidade e com imagens de vídeos sobre a temática indígena, familiarize a turma com as produções artísticas dos índios brasileiros, um fantástico mundo de cores, metáforas, mitos, magia e surpresas.



- Explique às crianças e aos jovens que, na maioria das vezes, tais objetos tinham função religiosa, ritual, e momentos certos para serem apresentados, dependendo da tribo que os confeccionava e das intenções do grupo. Assim, há máscaras, pinturas corporais, diademas, cetros, brincos, adornos que só eram utilizados em época de guerra. Outras produções eram mostradas unicamente em cerimônias nas quais se reverenciavam os deuses, os mortos e os ancestrais da tribo ou, ainda, para pajelanças, rituais de cura, ritos de passagem, comemorações de caça... Como na maioria das manifestações artísticas, também a arte indígena tem uma intenção. Cada cor, cada forma é pensada: representa algo ou alguém; nada é por acaso!





Lembre aos participantes que tanto as máscaras quanto a arte plumária, indumentárias, colares, cestos, redes, armas, cerâmicas, pintura corporal, enfim, toda a produção desses povos vem carregada de significações.

Um cocar indígena traz tanta ou mais informação quanto nossa atual carteira de identidade. Dependendo do desenho do diadema, das cores, posição e tamanho das plumas, um outro índio identifica, por exemplo, toda a linhagem de seu proprietário, sua importância na tribo, função, filiação, prestígio e transgressão, direitos e deveres...

- Verifique se em sua região existem agrupamentos indígenas ou pessoas que

conheçam bem sua cultura. Convide-os para conversar com seus alunos, principalmente sobre suas produções artísticas.

- Peça às crianças e jovens que pesquisem sobre o assunto e conversem com o professor de História.

Execução:

- Partindo da observação consciente e atenta dos padrões geométricos utilizados pelos indígenas em cerâmicas, cestaria, pintura corporal, o grupo deve criar um grande painel com grafismos utilizados em diversas tribos brasileiras.
- Criar, também a partir dos desenhos indígenas, um padrão novo para a

indústria têxtil, ou para imprimir em uma camiseta em homenagem aos primeiros habitantes do Brasil.

- Criar máscaras, colares, cerâmicas, totens. Cada um desses objetos deve ter um sentido “mágico” – por exemplo, a máscara pode servir para atrair a boa sorte no amor, o colar para trazer prosperidade, e assim por diante. Cada forma ou cor utilizada deverá obrigatoriamente supor uma intenção, um significado. Serão utilizados, para isso, produtos naturais, como fibras, madeira, argila, sementes etc.
- O grupo fará uma exposição dos trabalhos criados.

Existem selos postais com o tema “Arte Indígena”; você vai encontrá-los nos anos de 1980, 1991 e 1997. Pesquise.



ATIVIDADE 3

“LUZES DA FÉ”:

Modelar um objeto tridimensional

Objetivos: Criar um objeto tridimensional; explorar volumes, luzes e sombras na escultura; conhecer um pouco da arte barroca no Brasil.

Materiais: Argila, pedra-sabão, sabonete, estiletes, palitos de sorvete, goivas, estecas (instrumento especial para modelar em argila).

Preparação:

- Mostre ao grupo imagens do Barroco brasileiro (você as encontra em livros na biblioteca e em vídeos) e situe esse movimento artístico no tempo e no espaço. O texto ao lado pode ajudar:

Logo após o descobrimento do Brasil, nosso país recebeu muitas ordens religiosas: jesuítas, franciscanos, beneditinos, entre outras. Vindos da Espanha e Portugal, trouxeram para cá a arte européia da época, chamada Barroco. Esta manifestação artística era, inicialmente, exclusivamente religiosa e influenciou muito os artistas e artesãos brasileiros que estavam em contato com esses missionários.

Na pintura barroca, a característica maior era o uso do claro-escuro: geralmente o fundo da tela era quase negro e um foco de luz iluminava a cena principal, que geralmente era dramática. Na escultura, quase que exclusivamente santos, Jesus, Nossa Senhora e muitos, muitos anjos. Estas representações parecem ter vida: Jesus sofre, a Virgem Maria chora, os olhares dos anjos são ternos, compadecidos. (...) As igrejas barrocas são inteiramente revestidas com esculturas, santos, anjos, guirlandas, colunas retorcidas, grandes molduras talhadas, pinturas e ouro nos tetos e paredes, numa explosão de curvas, sinuosidades, planos côncavos e convexos, cúpulas, onde o olhar do observador se maravilha e não encontra um ponto de descanso. (...) Luzes de velas e candeeiros lançam sombras sobre os tecidos e as dores de seus santos; olhares angelicais refletem o ouro das paredes e a glória da ressurreição.

Luzes da fé!

O Barroco, no Brasil, foi mais marcante em Minas Gerais – com destaque para a obra do Aleijadinho –, na Bahia, Rio de Janeiro, Pernambuco, Goiás e Rio Grande do Sul, na região das Missões, apresentando características diferentes em alguns desses locais.



- Pesquise, com seu grupo, um pouco mais sobre o Barroco no Brasil.
- Se vocês moram perto de alguma região onde existem museus, igrejas ou outras manifestações do Barroco, seria muito bom visitá-los com a turma. Peça ajuda aos professores de Arte e de História.

Nos anos de 1986, 87, 88, 90, 92 e 99 saiu uma série de selos sobre o Patrimônio Histórico e Artístico Brasileiro, mostrando a arquitetura religiosa nacional, as cidades de Ouro Preto e Olinda e ainda, em 1980, um selo em homenagem a Antônio Francisco Lisboa, o Aleijadinho.

Execução:

- Desafie seu grupo a modelar em argila algo que provoque o olhar, que instigue o observador, por meio das formas criadas, a procurar efeitos de luzes e sombras. O tema não precisa ser religioso, mas diga a eles que criem, a partir do que aprenderam da escultura barroca: provocar o olhar! Você pode sugerir que criem, por exemplo, um troféu para ser oferecido ao time vencedor do futebol da escola ou da cidade. Nesse caso, a escultura do jogador teria de apresentar movimentos expressivos, ação, múltiplos planos, para conseguir bastante efeito de luz e sombra. Lembre-os de que esculturas são representações tridimensionais; portanto, apresentam volume e devem ser vistas de todos os seus ângulos.

A escultura dos alunos não precisa ser barroca. O que eles deverão fazer é um trabalho em três dimensões, e você pode, por exemplo, mostrar aos alunos os selos que saíram em 1990, com esculturas mais contemporâneas, de Alfredo Ceschiatti e Bruno Giorgi – algumas delas encontram-se em Brasília.

- Seria muito rico solicitar a ajuda de algum escultor de sua cidade ou visitar seu ateliê, aprendendo todos também com seu trabalho.
- Prontas as esculturas (modelagens) em argila, deixe-as secar. Os alunos, se quiserem, poderão pintá-las com guache e, depois de seca a pintura, passar um pouco de verniz para artesanato, para fixar melhor a tinta. O ideal seria queimá-las (antes da pintura) em fornos apropriados para cerâmica ou de olaria.



ATIVIDADE 4

“LUZES MÁGICAS”:

Modelar um “ser sobrenatural” protetor

Objetivos: Criar um trabalho tridimensional; compor com volumes; conhecer um pouco do imaginário nacional.

Material: Argila, estecas, guache, pincéis, verniz.

Preparação:

- Converse com a turma sobre o medo que sempre acompanhou o ser humano e suas tentativas de superá-lo. O texto ao lado pode ajudar:



Desde que o primeiro homem habitou este planeta, vem tentando desvendar seus mistérios... Tinha medo do raio, do trovão, do vento, de seres reais e imaginários. Muitas vezes, criou seres fantásticos que o protegiam dos maus espíritos, que afastavam as doenças e realizavam desejos... Assim surgiram deuses e deusas, fadas, bruxas, duendes, dragões, os mais diversos amuletos e uma infinidade de encantamentos.

Mesmo o homem contemporâneo, principalmente nas histórias em quadrinhos, povoa nossa imaginação com Super-Homens, Mulher Maravilha, Fantasma, Drácula e Frankenstein...



No Brasil, alguns desses seres fantásticos são conhecidos em todo o território nacional, caso, por exemplo, das famosas carrancas do rio São Francisco, que serviam para espantar os maus espíritos das águas. Também o Negrinho do Pastoreio, no Sul do Brasil, que protege as pessoas e encontra objetos perdidos.



Converse com a turma e peça que as crianças e jovens contem um pouco sobre as lendas e seres imaginários dos quais já ouviram falar.

Se conhecerem algum contador de “causos”, ele deve ser convidado: afinal, são histórias de nosso povo, de nossa cultura.

- A seguir, pergunte-lhes se, por acaso, cada um tivesse o poder de criar um ser sobrenatural que o protegesse, como ele seria? Quais poderes teria? Ele os protegeria do quê? Afastaria quais perigos? Onde o colocariam?

Execução:

- Entregue a cada participante mais ou menos um quilo de argila e peça-lhes que criem um ser fantástico, algo que só exista na imaginação deles: um ser que os proteja, satisfaça seus desejos ou que afaste o mal.
- Se em sua região houver algum artista que trabalhe a escultura, em argila ou madeira, convide-o a participar para orientar a turma.
- Lembre-os, novamente, de que estarão trabalhando com o tridimensional, portanto com volumes – algo que vai ser observado de todos os lados.
- Terminados os trabalhos, deixe-os secar. Se tiverem forno de cerâmica ou olaria na região, seria ideal queimá-los.
- Peça que apliquem guache branco sobre toda a estatueta e a seguir pintem com as cores desejadas. Com uma demão de verniz *spray* para artesanato, a escultura ficará impermeabilizada e com brilho.
- Organizem juntos uma exposição com todos os “protetores” da classe. Conversem sobre os medos e desejos comuns a todos e os específicos de cada um.

ATIVIDADE 5

“LUZES MÚLTIPLAS”:

Criar xilogravuras

Objetivos: Criar xilogravuras; trabalhar com contraste preto/branco e relevo.

Materiais: Placas de madeira macia, argila, goivas, estiletes, rolo para impressão, tinta preta e papel para desenho.

Preparação:

Provoque o grupo perguntando como é possível tirar múltiplas cópias de um mesmo desenho sem usar xerox ou foto.

Converse com os jovens sobre a técnica da gravura, mais especificamente sobre a xilogravura.

Esta técnica foi e é muito utilizada nos estados do Nordeste brasileiro para ilustrar os belíssimos textos da literatura de cordel. Em sua grande maioria, são apenas em branco-e-preto. Se possível, mostre algumas a eles e, se você mora nessa região, convide alguns artistas para conversar com seus alunos sobre seu trabalho.



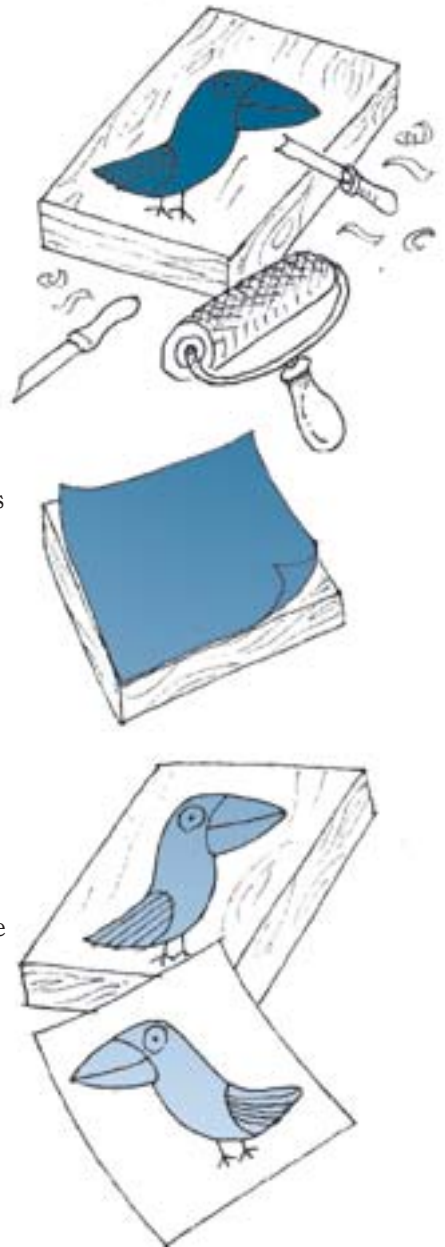
Neste processo, o artista utiliza uma prancha de madeira e nela vai cavando, registrando o seu desenho. Para tanto, é necessário pensar ao contrário, pois o desenho, depois de impresso, sairá invertido, como num espelho. As partes do desenho que o artista quer que sejam impressas, ele as deixa em relevo na matriz e as que sairão brancas são cavadas e retiradas da madeira com goivas e estiletes. Essa matriz funciona como um carimbo, partes positivas e negativas, luzes e sombras...

Execução:

- Proponha ao grupo a realização de xilogravuras. Para tanto, cada participante fará um projeto do desenho em papel, antes de passá-lo para a madeira.
- Peça aos jovens que pintem no desenho, com lápis preto, as partes que serão carimbadas e, portanto, não deverão ser retiradas da matriz. Tudo o que ficar em branco desaparecerá; portanto, deverá ser cavado.
- Prontas as pranchas, cada um deverá, com um rolo

para pintura, passar tinta nanquim ou guache preto sobre a madeira.

- A seguir, colocarão uma folha de desenho em branco sobre a matriz, e pressionarão com as mãos ou com o fundo de uma colher.
- O papel deve ser retirado com cuidado e o desenho aparecerá impresso. Nova camada de tinta, outro papel, e eles terão quantas cópias quiserem.
- Atenção: É possível, também, para ficar mais fácil, utilizar como matriz uma placa de argila ainda úmida ou um pedaço de material emborrachado, desses para revestimento de pisos. Nesses casos específicos, fica mais fácil desenhar e cavar para fazer os relevos, pois a madeira exige mais força e habilidade, trabalho que deverá ser feito apenas com os alunos mais velhos.
- Organizem juntos uma exposição com todos os trabalhos e também com os dos artistas da região, se for o caso.





ATIVIDADE 6

“LUZES DA CIDADE”:

Conhecer a arquitetura e o patrimônio histórico do local

Objetivos: Observar e desenhar (ou fotografar) os edifícios mais significativos da cidade ou bairro; perceber detalhes; exercitar um olhar mais atento sobre a arquitetura local; valorizar o patrimônio histórico da região.

Materiais: Papel para desenho, lápis de cor ou tinta guache e pincéis. Se possível, máquina fotográfica.

Preparação:

- Converse com a turma sobre sua cidade ou seu bairro. Pergunte às crianças e aos jovens quais prédios, casas, edifícios

acham mais bonitos, interessantes, assustadores. Instigue-os a comentar sobre as formas, as cores, os detalhes, fachadas, portas, janelas, elementos arquitetônicos. Lembre o grupo que praças e monumentos públicos, templos, residências, palácios ou palacetes têm um grande valor histórico e artístico, pois “contam” muito sobre o que pensavam, sentiam e como viviam as pessoas que os construíram. Algumas cidades no Brasil e no mundo são consideradas Patrimônio Cultural da Humanidade, pela beleza e riqueza de informações contidas em seus edifícios e monumentos. Ouro Preto, em Minas Gerais, é uma delas. Com suas pontes, chafarizes, igrejas barrocas e sobrados, a cidade nos

faz sonhar com o tempo em que se chamava Vila Rica e era habitada por patriotas como Tiradentes.

Execução:

- Se possível, identifique as construções que existem no bairro e na cidade que fazem parte do patrimônio histórico local ou nacional. Obtenha, na prefeitura, dados sobre elas.
- Convide o grupo para uma caminhada pelo bairro ou ruas próximas à escola, observando as características de cada construção. Dê-lhes como tarefa um passeio mais atento pela cidade, descobrindo novos detalhes, pesquisando inscrições como datas que aparecem em algumas residências, colunas, escadarias, portões, sacadas, parapeitos, frontões, guirlandas,



enfeites de gesso. Peça que comparem as construções mais antigas com as mais contemporâneas. Compartilhe com o grupo o que você descobriu sobre os edifícios e monumentos que fazem parte do patrimônio histórico local ou nacional.

- Peça ao grupo para fazer um registro de suas observações. Você pode propor várias possibilidades. Por exemplo, que cada um desenhe a fachada que mais o impressionou, a janela de que mais gostou, um prédio bem recente, arrojado; uma construção que faz parte do patrimônio histórico.
- A proposta pode ser única para todo o grupo – por exemplo, todos desenharão apenas portas

– ou cada um escolherá o item que mais lhe agrada.

- A seguir, organize com os alunos um grande painel só de janelas, ou apresentando apenas fachadas, somente construções históricas, ou, ainda, contemplando todas as opções.
- Se sua escola ou seus alunos tiverem máquinas fotográficas, o painel poderá ser feito com fotos – outra linguagem da luz! Nesse caso, peça orientação ao fotógrafo da cidade sobre como utilizar corretamente a máquina, quais os melhores ângulos, a velocidade, iluminação etc.
- Finalmente, por que não fazer também maquetes dessas construções?
- Organizem juntos uma exposição com os trabalhos. Convidem os

outros alunos da escola, professores, funcionários, pais (quem sabe o prefeito, vereadores, autoridades religiosas?) e observem se eles reconhecem os edifícios de sua cidade retratados por vocês.

- Se quiserem ir mais longe, que tal estabelecer uma correspondência com escolas de outras localidades, trocando fotos de suas cidades? Esta seria uma forma de conhecer a arquitetura típica de cada região, vista por adolescentes. Com certeza, as residências do Paraná e Santa Catarina (já viu seus telhados?) são completamente diferentes daquelas do Pará, Maranhão (azulejos lindos!), Amazonas (quanta madeira!) ou São Paulo (quanto vidro!). Enfim, cada região brasileira é uma surpresa!

ATIVIDADE 7

“LUZES VIRTUAIS”:

Projetar um futuro possível

Objetivos: Estimular a imaginação; estimular crianças e jovens a construir uma visão do próprio futuro; criar um painel sobre a vida no futuro; conhecer algumas produções artísticas que trataram da ficção científica.

Materiais: Papel para desenho, lápis preto e de cor, guache, pincéis. Se possível, computadores.

Preparação:

Converse com sua turma e diga-lhe que agora é hora de sonhar, de imaginar mil possibilidades para o futuro. O que gostariam de inventar? O que modificariam naquilo que aí está? Como seria a cidade, o carro, o avião, o habitante do ano 3000? Como seria este planeta? Ou outro?

Mostre exemplos de temas abordados no cinema, literatura, história em quadrinhos, que já foram tidos décadas atrás como ficção científica e hoje estão todos aí, até ultrapassados. Lembre às crianças e jovens que não há limites para a imaginação humana, e, neste caso, a arte

tem um especial privilégio: tudo que ainda não é pode vir a ser, por meio das mãos do artista. O futuro tem início agora, no momento em que alguém começa a dar-lhe forma, a criar a sua imagem.

Faça um levantamento, com a turma, dos filmes, gibis, livros, desenhos animados que já leram ou assistiram e que trazem o futuro para agora. Conversem sobre os temas tratados nessas produções artísticas.

Execução:

- Sugira às crianças e aos jovens que façam um desenho de sua cidade no ano 5045, por exemplo, ou que projetem máquinas do tempo, computadores avançadíssimos, clonagens, enfim, que tragam para o presente um grande sonho que gostariam de ver realizado num futuro próximo ou distante.
- Organize com a classe um grande painel de “projetos para o futuro”.
- Se na sua escola existem computadores à disposição dos alunos, converse com alguém da cidade que poderia dar-lhes algumas aulas de computação gráfica.

“A questão não é incluir a arte na educação.

A questão é repensar a educação sob a perspectiva da arte. Educação como atividade estética...”

RUBEM ALVES



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUILAR, Nelson (Org.)/Fundação Bienal de São Paulo. *Catálogos da Mostra do Redescobrimento*. São Paulo: Associação Brasil 500 Anos Artes Visuais, 2000.
- ARAUJO, Emanoel et al. *Escultura brasileira: perfil de uma identidade*. São Paulo: Imprensa Oficial, 1997.
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual*. São Paulo: Pioneira/USP, 1980.
- ARTE NO BRASIL. São Paulo: Abril Cultural, 1979. 2 v.
- AYALA, Walmir. *Dicionário de pintores brasileiros*. Curitiba: Editora UFPR, 1997.
- BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da Arte*. São Paulo: Perspectiva, 1994.
- BARDI, Pietro Maria. *História da arte brasileira: pintura, escultura, arquitetura, outras artes*. São Paulo: Melhoramentos, 1975.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. *Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte*. Brasília: MEC, 1996.
- FERRAZ, Maria Heloísa Corrêa de Toledo, FUSARI, Maria Felisminda de Rezende. *Arte na educação escolar*. São Paulo: Cortez, 1992.
- GUERRA, M. Terezinha Telles, MARTINS, Mirian Celeste, PICOSQUE, Gisa. *Didática do ensino de Arte: a língua do mundo – poetizar, fruir e conhecer arte*. São Paulo: FTD, 1998.
- MESTRES DA PINTURA. São Paulo: Abril Cultural, 1977.

A ARTE É DE TODOS

AMIGOS DA ESCOLA

Realização

Um projeto Rede Globo
Diretoria de Projetos Sociais
Central Globo de Comunicação

Elaboração



CENPEC

Centro de Estudos e Pesquisas em Educação,
Cultura e Ação Comunitária

Direção-presidência	Maria Alice Setubal
Coordenação Geral	Maria do Carmo Brant de Carvalho
Coordenação Técnica	Isa Maria F. R. Guará
Coordenação de Projeto	Alice Lanalice
Comitê Editorial	Jorge Miguel Marinho Sônia Madi
Consultoria em Cultura Popular	Alberto T. Ikeda
Consultoria Pedagógica e Edição	Madza Ednir (CECIP – Centro de Criação de Imagem Popular,RJ)
Textos Originais	
<i>Com vocês: As Artes</i>	Sônia Madi
<i>Artes da palavra</i>	Jorge Miguel Marinho
<i>Artes da luz</i>	Maria Terezinha T. Guerra
<i>Artes do som</i>	Marisa Trench O. Fonterrada
<i>Artes da representação</i>	Alexandre Luiz Mate
<i>Artes do festejar e brincar</i>	Iveta Maria B. Á. Fernandes
<i>Artes do povo</i>	Tônia B. Frochtengarten
Revisão	Sandra Aparecida Miguel
Edição de Arte	Eva P. de Arruda Câmara José Ramos Néto Camilo de Arruda C. Ramos
Ilustração	Michele Iacocca

CENPEC

Rua Dante Carraro, 68 Pinheiros

05422-060 São Paulo SP

Fax: 11 3816 0666

e-mail: info@cenpec.org.br

<http://www.cenpec.org.br>

Realização



Apoio



Filatelias e Apoio Técnico



Material desenvolvido pelo
*CENTRO DE ESTUDOS E PESQUISAS EM
EDUCAÇÃO CULTURA E AÇÃO COMUNITÁRIA*