O desenho que provoca o riso

ELISÂNGELA DE FREITAS MATHIAS
MARA RÚBIA SANT'ANNA

Volume I

Elisângela de Freitas Mathias
Mara Rúbia Sant'Anna

O desenho que provoca o riso

**Propostas práticas com desenho
de humor em sala de aula**

Volume I

© Mara Rúbia Sant'Anna, 2021
© Elisângela de Freitas Mathias, 2021

VEDADA NOS TERMOS DA LEI A REPRODUÇÃO
TOTAL OU PARCIAL DESTE LIVRO.

Nesta edição, o novo Acordo Ortográfico da
Língua Portuguesa foi respeitado

CAPA | PROJETO GRÁFICO | DIAGRAMAÇÃO
Chris Dalla Costa

REVISÃO
Eloisa Maria Maccari e Letícia Francez

CAPA
Elisângela Mathias, 2017. Desenho digital

REVISÃO EDITORIAL LINGUÍSTICA E ORTOGRÁFICA
Janete Gheller

DOI 10.5965/978-65-88565-22-3

D451 O desenho que provoca o riso: propostas práticas com desenho de humor em sala de aula / Elisângela de Freitas Mathias; Mara Rúbia Sant'Anna; capa, projeto gráfico e diagramação Chris Dalla Costa; revisão Albertina Felisbino; revisão editorial linguística e ortográfica Janete Gheller - Florianópolis: UDESC, 2021.
109 p. : il.; 23 cm (Saberes sensíveis e as artes; v. 1).

ISBN-e: 978-65-88565-22-3

ISBN: 978-65-88565-21-6

Referências: p. 105-109.

1. Desenhos animados, caricaturas, tiras cômicas. 2. Humor (Psicologia).
I. Mathias, Elisângela de Freitas. II. Sant'Anna, Mara Rúbia. III. Costa, Chris Dalla. IV. Felisbino, Albertina. V. Gheller, Janete.

CDD: 741.5 - 20. ed.

Dilmar Baretta

Reitor

Luiz Antonio Ferreira Coelho

Vice-Reitor

Marilha dos Santos

Pró-Reitor de Administração

Márcio Metzner

Pró-Reitor de Planejamento

Nerio Amboni

Pró-Reitor de Ensino

Mayco Moraes Nunes

**Pró-Reitor de Extensão,
Cultura e Comunidade**

Letícia Sequinatto

**Pró-Reitor de Pesquisa
e Pós-Graduação**

Marcia Silveira Kroeff

Coordenadora

Fone: (48) 3664-8100

E-mail: editora@udesc.br

<http://www.udesc.br/editorauniversitaria>

CONSELHO EDITORIAL

Marcia Silveira Kroeff | Presidente

Samira Kauchakje | CESFI

Gilmar Moraes Santos | CEFID

Giovanni Lemos de Mello | CERES

Avanilde Kemczinski | CCT

Sandra Regina Rech | CEART

Delcio Pereira | CEPLAN

Fabiano Maury Raupp | ESAG

Marilei Kroetz | CEAVI

William Campo Meschial | CEO

Jordan Paulesky Juliani | CEAD

Fernando Coelho | FAED

Roseli Lopes da Costa Bortoluzzi | CAV

Sumário

APRESENTAÇÃO

Por um fazer sensível do saber 9

INTRODUÇÃO 21

CAPÍTULO 1

Qual é a graça?..... 27

1.1 A aprendizagem da linguagem do desenho
de humor..... 30

1.2 Os elementos gráficos dos quadrinhos na prática
do desenho 34

1.3 Desenhos com os recursos formais do humor 42

1.4 Exemplos de caricaturas com as características do
exagero e das distorções: 47

CAPÍTULO 2

Diálogos do desenho de humor com outras linguagens da Arte.	55
2.1 Intervenções gráficas	60
2.2 Desenho tridimensional	64
2.3 Desenho com ritmo visual.	66
2.4 Variando o olhar: Catalogando as invenções:	
tipos de orelhas, olhos, narizes e bocas.	68
2.5 Cabeças, cabecinhas, cabeçorras!	69
2.6 Desenho de caricaturas	71
2.7 Ouvindo desenhos	76
2.8 Sons coloridos.....	77
2.9 Criar onomatopeias para sons cotidianos	
da sala de aula.....	78

CAPÍTULO 3

Corpo e desenho.....	83
3.1 Telefone Sem Fio	84
3.2 Corpo animado!.....	85
3.3 Desenho no ar com fitas de papel crepom	89

CAPÍTULO 4

Um diálogo acessível do desenho de humor com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs).....	95
4.1 Versão fotográfica do diário de emoções.....	96
4.2 Animações a partir de aplicativos de celulares	99
MAIS ALGUMAS PALAVRAS.....	103
REFERÊNCIAS.....	105

Apresentação

Por um fazer sensível do saber

O ensinar pode se traduzir num confronto diário de práticas e saberes que, diante de uma realidade complexa, geralmente oferta respostas parciais, senão acanhadas ou mesmo desanimadoras. O profissional da educação, especialmente aquele que lida com crianças e artes, é percebido numa escola imaginária como alguém alegre, simpático, cujo fazer se desdobra de uma natural vocação, sendo o sucesso da aprendizagem resultado do seu empenho pessoal. Quem compartilha os desafios da profissão docente concorda que, além da imaginação, pouco sobra de “talento natural” para o exercício professoral, pois ensinar exige estudo, preparação contínua e perspicácia a fim de transformar propostas político-pedagógicas registradas em papéis numa realidade vivida e sentida por todos. Ser docente é difícil e desafiador.

Ao longo de décadas inúmeras discussões pedagógicas abordam o fazer docente, os desafios do ensino, as entroncadas relações presentes nos processos de ensino e de aprendizagem. Nesta coleção, buscamos adensar um pouco mais tais discussões, partindo da pedagogia do sensível numa evidente escolha pela fronteira de áreas de conhecimento e saberes. Sem

vontade de estabelecer territórios, o que motiva os trabalhos e a equipe de pesquisadores em torno do Laboratório Moda, Artes, Ensino e Sociedade é a proposta de pensar e produzir na pulsão da vida, com suas sensações, percepções e relações entre sociedade, saberes, sujeitos e projetos futuros de consolidação da autonomia do pensamento.

Por isso, dentre outras opções pedagógicas, houve uma escolha declarada da equipe por um pensar desdobrado das propostas de Edgar Morin (2002) sobre a teoria da complexidade e a exigência da transdisciplinaridade a fim de construir conhecimentos que superam a dicotomia entre saber e viver e sua consequente supervalorização da lógica, das divisões disciplinares do conhecimento, cujo domínio, nestes termos, tem servido à reprodução de privilégios para alguns e exclusão da maioria dos grupos sociais.

Logo, a fim de fomentar discussões frente ao cotidiano educacional, refinar e desenvolver os sentidos inerentes ao ser humano, partiu-se do pressuposto que “o mundo, antes de ser tomado como matéria inteligível, surge a nós como objeto sensível” (DUARTE JR., 2001, p. 13). A partir deste ponto, um desafio se impôs: recolocar a criança, o educando como um ser sensível que apreende por meio de suas percepções e interações emocionais com o meio, cujo corpo orgânico e sensorial não é um suporte da mente, mas um vetor da existência: que olha, ri, chora, tem fome e sede, gosta e desgosta, estranha e acolhe entre outras emoções e sensações.

A partir desta delimitação sem limites formais da lógica racional, a equipe tem desenvolvido ao longo de alguns anos inúmeros trabalhos que dialogam com distintos campos do saber e sempre optando pela centralidade do sujeito social nas discussões, considerando que, mesmo influenciado pelo seu entorno social, cultural e econômico, ele não abdicou da condição humana. É em busca de sua plena autonomia que os tra-

balhos se empenham, compondo sugestões de fazeres que alcancem a escola formal e o ensino não-formal, a reflexão sobre a formação de profissionais, assim como a oferta de subsídios para uma docência crítica e criativa, sensível e prazerosa.

Dentre os pensadores que fomentam os estudos desenvolvidos estão Edgar Morin e Jacques Rancière, estrangeiros a nossa intensa realidade brasileira e, também, Duarte Jr., Léa Anastasiou, Selma Pimenta, Moacir Gadotti, Rosamaria de Medeiros Arnt, Miriam Celeste Martins, Carmem Aranha, Cecília Salles entre outros brasileiros inspirados, em alguma medida, pelo pensamento de Paulo Freire.

Sem adensar em explicações teóricas minuciosas sobre os caminhos de reflexões apreendidos, cabe salientar alguns eixos da proposição adotada.

Duarte Jr. (2001) instiga a pensar em uma prática pedagógica que vai além da missão de possibilitar a aquisição do saber formal, que não é julgado secundário, fomentando um ambiente em que o conhecimento seja considerado e interligado a elementos culturais e artísticos que desencadeiam uma educação estética, na qual seja valorizado o ser humano, sua convivência em sociedade e sua sensibilidade.

Ainda Duarte Jr. (2001) defende que o exponencial desenvolvimento tecnológico tem acompanhado profundas estagnações nos planos sociais e culturais, com um notável embrutecimento das formas sensíveis de o ser humano se relacionar com a vida. Fazendo eco às reflexões de Morin e aos postulados de Rancière, o pensamento dos autores brasileiros, afinados com a assertiva de Duarte Jr, incentivam um ensino que se propõe a emancipar os sujeitos — professores, estudantes e toda a comunidade escolar, articulando prática e teoria, a fim de provocar uma sensibilização ao mundo, aos sujeitos e ao artístico, não restrito ao que se convencionou chamar de belas-artes.

Neste viés, o educador, ao cultivar as diferenças, cria

oportunidades para expandir os seus próprios conhecimentos, rompendo limitações de áreas do saber para propiciar maiores trocas e convivência, o que, a médio prazo, desenvolve a criticidade e a sensibilidade, de modo que o sensível e o inteligível se complementem e não se anulem, devido à suposta superioridade do racional sobre o perceptivo.

Nesse sentido, os pressupostos teóricos adotados têm em comum a concepção de que o inteligível e o sensível foram progressivamente apartados entre si, a fim de prevalecer as significações a partir dos modos lógico-conceituais. No entanto, os modelos teóricos lógico-conceituais operam distantes da dimensão múltipla e transversal da vida dos sujeitos sociais, que agem cotidianamente com base em saberes adquiridos por meio de sua sensibilidade.

O ensino formalizado e a escola em geral ao operar em concepções centradas na razão geram o embotamento da sensibilidade, campo capaz de resistir ao pensamento lógico racional, tendo em vista que o esforço global, desde os primórdios da organização social capitalista, é que a dimensão humana e relacional dos sujeitos sociais sejam anuladas (SEVCENKO, 2001), em favor de uma valorização desmedida dos objetos e seus valores simbólicos, que estão sobremaneira a serviço da distinção social (BOURDIEU, 1979; BAUDRILLARD, 1991; GIDDENS, 1991) ou, melhor dizendo, da discriminação social e reprodução de poderes a uma parcela pequena da população. Alvejados na condição humana de sentir, os sujeitos são afastados das emoções, prazeres e realizações que se dão apenas pelo fato de se estar-no-mundo e os constitui sujeitos mercadorias, em que o ser-no-mundo (PINEAU, 2000) isola, individualiza e os torna frágeis e, como as coisas, descartáveis.

Frente a esse cenário, o educador precisa atentar-se não só aos conhecimentos acerca do desenvolvimento científico e tecnológico, mas também àqueles vinculados a uma educação

que considere aspectos sensíveis do ser humano. Essa educação do sensível deve ir além de uma sensibilidade aprimorada, remetendo primeiramente a uma mudança de atitudes para viver de maneira mais plena e consciente, atuando de forma conjunta com as diversas manifestações do saber humano. Conscientes disso, é preciso encontrar formas de articular o que se busca nas teorias e discussões e, portanto, reconhecer que o conhecimento é continuamente criado e recriado, sem ser separado da consciência humana e, também, produzido coletivamente na busca de dar sentido ao mundo e à realidade.

Entende-se que o ser humano apenas é educado por outro ser humano. Em termos abrangentes, de acordo com Duarte Jr. (1981), educar significa colocar o sujeito social em contato com os sentidos que circulam em sua cultura, para que ele possa assimilá-los e nela viver. Isso não significa que estará assimilando as informações com uma atitude passiva, ao contrário, para que se tenha uma boa aprendizagem é necessária uma atividade que seja consciente, participativa e transformadora da realidade interna e externa da pessoa.

Para Freire (1986), o conhecimento necessita da curiosidade dos sujeitos, requer a ação transformadora sobre a realidade; assim, o processo de aprendizagem se caracteriza por reinventar o que se aprende. De tal modo que o desenvolvimento da sensibilidade deva ser trabalhado de todas as formas, para que o ensino tenha como uma das funções constituir sujeitos sensíveis e competentes para continuar se construindo, adquirindo autonomia e domínio dos processos, fazendo aflorar do próprio olhar uma sensibilidade de estar-no-mundo. Isso exige um empenho do professor no sentido de estar constantemente reconstruindo seus saberes, suas práticas, sua identidade de forma sensível para e com o educando.

Essa forma de compreender a educação e os seus processos inerentes implica abordar a concepção de estética num

sentido menos restrito ao campo filosófico, para contemplar os saberes sensíveis que constituem as experiências ou, ainda, o conhecimento obtido por meio dos sentidos que permite melhor observar e atuar cotidianamente. Estética desdobra-se nas preocupações com os processos de estesia, dando espaço para compreender a faculdade humana de percepção sensorial, que articula a cultura com as subjetividades, de modo a criar representações, emoções e sentidos que são próprios do sujeito social. Diante dos desafios da docência, neste viés, uma atitude estética é aquela que compreende a ação educativa como emancipadora, que mobiliza o sujeito e o leva a agir propositivamente. E, igualmente, permite entender as relações formativas como atos de produção de sentidos, verdadeiros encontros entre sujeitos sociais, nos quais a qualidade das experiências possibilitadas na relação direta e manifestada em sua amplitude são fundamentais. Por tais caminhos pedagógicos é possível aprender e ensinar a lidar consigo mesmo e com os outros, compreender-se como parte de determinada cultura, perceber que as ações tomadas ocasionam mudanças na sociedade e no convívio com os demais.

Embasados em tais motivações teóricas, experimentos metodológicos foram sendo produzidos em torno do Lab-Maes, como dito no início desta apresentação e, na presente coleção de livros paradidáticos se tornarão públicos e de grande circulação três trabalhos, desenvolvidos em volumes separados e vinculados às dissertações de mestrado e doutorado concluídas ou em andamento e, ainda, às oficinas de extensão realizadas.

Nosso primeiro volume se intitula “O desenho que provoca o riso”, Elisângela de Freitas Mathias propõe, a partir de sua experiência docente e as pesquisas desenvolvidas no mestrado profissionalizante em artes, experiências interessantes e divertidas de traçar rindo e rir desenhando. Atualmente, cursando o

doutorado em Artes Visuais, ela continua apostando nos caminhos que o desenho, o riso e outros cruzamentos podem levar para se alcançar um saber sensível e prazeroso em artes.

Logo, fundamentando-se nos aspectos teóricos arrolados e nas experiências e produções exitosas das pesquisas, formulou-se a proposta da coleção paradidática “Saberes sensíveis e as artes: ensino, provocações e autonomia” e optou-se por um material que alia a teoria em sua aplicação pedagógica, dando ensejo para o que é produzido no campo da escrita acadêmica fosse confrontado em proposições educativas do ensinar sensível. Audaciosamente, pretendeu-se exercitar um diálogo permanente entre o artístico com o sensível, produzindo sujeitos dentro e fora da academia capazes de propor um mundo mais encantador a todos.

*Se, a despeito de tudo não
acreditássemos num futuro melhor, de
que adiantaria frequentar o dentista?*

GIANNI RODARI

*À Dona Hilda, minha mãe,
quem me ensinou com seu exemplo
que rir é sempre o melhor remédio.*

*À amada filha Aurora,
razão do meu riso diário.*

ELISÂNGELA DE FREITAS MATHIAS

Introdução

Sempre acreditei no potencial do desenho como uma linguagem inerente ao ser humano. Tudo o que construímos, esquematizamos, elaboramos, esboçamos, imaginamos, sonhamos, tem no desenho seu mais fiel tradutor. É por meio do desenho que comunicamos nossas ideias, seja com o desenho feito às pressas para informar a localização de um novo endereço ou para expressar a emoção ao gravar a forma de um coração no tronco de uma árvore. A frase “Quer que eu desenhe?” é sinônimo de uma explicação dada a algo que não foi entendido, anteriormente, por comunicação verbal. É o derradeiro recurso utilizado para uma melhor e definitiva compreensão dos fatos.

Meu interesse pelo desenho começou cedo. Cresci tendo o desenho como companhia. Na infância, enfiava-me em lugares isolados com um caderninho e um lápis em mãos e lá passava horas a fio. Para mim, era como se eu tivesse o poder de construir meu próprio mundo com personagens, aventuras, heróis e vilões. Eu desenhava a partir dos desenhos que via. Minha mãe tinha um caderno de modelos de desenho para pintura de panos de prato, conhecido como caderno de “riscos” e tais desenhos foram o meu primeiro referencial. Na puberdade, meu interesse se voltou para os croquis de moda, talvez pelo fato de haver um estilista que

desenhava ao vivo num programa voltado ao público feminino da TV aberta. Eu criava modelos de vestidos, conjuntos de casaco e saia, roupas de festas. Na adolescência mudei o foco da representação e passei a desenhar compulsivamente imagens que eu retirava de revistas: paisagens, personagens de desenho animado, rostos, partes do corpo, animais, entre tantas outras. Eu desenhava com base nas técnicas de desenho artístico aprendidas em cursos livres que fiz neste período, tais como: textura, luz e sombra, esfumado, observação de modelos, etc. Creio que foi um importante processo, pois apurei minha observação das coisas e do mundo.

Quando entrei na faculdade de Artes Visuais, eu desenhava como uma máquina fotográfica; todos os detalhes de luz, sombra, textura, volume, eram explorados e potencializados. Quis estudar Artes Visuais principalmente por causa do desenho. Acreditei que pudesse aperfeiçoar as técnicas que tinha. Durante a graduação, foi grande a surpresa quando me deparei com um forte movimento de valorização do processo criador individual, com ênfase na expressão e originalidade. Foi uma fase difícil. Tudo o que eu considerava ser desenho já não era tido como tal. Aos poucos fui desconstruindo o que havia construído em termos de concepção gráfica, para construir tudo novamente (a duras penas — através de experimentos ora felizes ora desastrosos) meu próprio conceito sobre desenho.

Nesse processo de desconstrução me reencontrei desenhista, capaz de tornar visível o invisível, de significar, registrar e fazer forma. E foi assim, descobrindo meu potencial enquanto tradutora de uma representação particular de uma abordagem universal, que escolhi meu caminho enquanto artista plástica e professora de Arte.

O meu interesse em desenho infantil surgiu, primeiramente, pela vivência escolar como professora de Arte e intensificou, mais tarde, quando me efetivei no cargo de professora

de Arte na cidade de Piracicaba, passando a ter contato com o Salãozinho de Humor de Piracicaba. O Salãozinho de Humor é um evento paralelo ao Salão Internacional de Humor de Piracicaba que visa o incentivo ao desenho de humor gráfico, através da promoção de um concurso para crianças e adolescentes que participam com desenhos inéditos, de autoria própria, nas linguagens do cartum, charge, caricatura e tiras/HQs.

A primeira visita que fiz ao Salãozinho de Humor de Piracicaba, em meados do ano de 2007, impressionou-me imensamente. Percebi que a maioria dos desenhos expostos eram cópias ou decalques de personagens dos desenhos animados considerados engraçados. Personagens, como: Pato Donald, Pernalonga, Coiote, Frajola, Pateta, entre outros, representavam o desenho de humor da criança. Diante desta realidade, comecei certos questionamentos a respeito do desenho. Dá para ensinar desenho? Dá para aprender essa linguagem? E o desenho de humor? O que faz um desenho ser engraçado para a criança? Como aprender a desenhar uma coisa que provoca o riso? Aprendendo os códigos da linguagem do humor gráfico, ela pode ser criadora em potencial?

Refletindo sobre isso, no ano de 2008 iniciei com os estudantes um percurso criador pessoal cultivado pela produção cultural da cidade com foco no humor gráfico. Imaginei que poderia propor aos estudantes uma aprendizagem da linguagem do desenho de humor, a partir das histórias em quadrinhos que fosse significativa para eles, onde pudessem ser autores de seus desenhos e ao mesmo tempo desenvolvessem o ato de desenhar.

Durante minha trajetória como professora de Arte compreendi que o desenho de humor não é apenas um recurso para a prática do desenho, mas uma área de estudo em desenho. O seu vocabulário peculiar permite uma infinidade de conexões e relações, favorecendo, dessa maneira, um amplo diálogo com

outros campos do conhecimento artístico, fato que possibilita a criação, através do desenho, de redes de saberes múltiplos.

A partir das atividades desenvolvidas em sala de aula foi possível entender que o desenho de humor é fonte de referências positivas quando trabalhado em toda a sua abrangência. Não ficar restrito à cópia de personagens, mas, sobretudo, explorar os códigos da linguagem do desenho de humor por meio da criação e construção de desenhos, é uma forma produtiva para o incentivo à construção do desenho autoral do estudante. Uma abordagem significativa — pautada na pesquisa, análise, leitura, interpretação e produção da linguagem do desenho de humor — reforça o potencial criativo do aluno, pois ao conhecer e utilizar os elementos do humor gráfico, ele cria esquemas e códigos visuais próprios a partir das referências apresentadas a ele.

As propostas desse livro são experiências em desenho por mim realizadas em sala de aula a partir de estudos feitos sobre o desenho infantil e seu aprendizado. São propostas direcionadas a professores na intenção de favorecer o aprendizado dos códigos do desenho de humor e consequentemente estimular a prática do desenho nas crianças e adolescentes. Ou, também, estimular a prática do desenho para o aprendizado da linguagem do desenho de humor. A ordem das atividades não é linear, mas cíclica. Uma atividade de desenho de humor alimenta a prática do desenho, este estimula o outro e vice-versa.

Reuni as atividades afins e convergentes em capítulos diferentes, porém em todos eles estabeleço a relação da prática do desenho com a aprendizagem do desenho de humor. Uns com maior grau de imersão, outros nem tanto.

No primeiro capítulo, apresento uma maneira (entre as várias) de estudar o vocabulário do humor gráfico, especificamente seus códigos. Como se fosse um alfabeto, dividi os

códigos visuais das Histórias em Quadrinhos em elementos isolados, tratando das especificidades de cada um para, depois de estudados, estimular os estudantes a ressignificar estes elementos em novas configurações, ou seja, desenhos. Grande parte das propostas do segundo capítulo são experiências com o desenho, em campos distintos do conhecimento, em especial as linguagens artísticas, dialogando com os códigos visuais do desenho de humor. As formas de desenho não convencionais serão apresentadas no terceiro capítulo em que apresento três atividades com desenho onde o corpo é material e suporte. No quarto capítulo, enfim, destaco a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação na escola, propondo cinco atividades cujo foco está no diálogo do vocabulário do desenho de humor com as TICs e a prática do desenho.

As sugestões que exponho neste livro são (e devem ser!) abertas a desdobramentos fora dos limites por mim propostos. Cada professor, em seu contexto educativo, saberá definir as possibilidades de replicar e recriar tais atividades. Espero que estas propostas auxiliem o trabalho de muitos professores em sala de aula. Bom proveito!

Todos os capítulos são entrecortados com a narrativa da experiência compartilhada da sala de aula, vivida com alunos e alunas, cuja espontaneidade registrou-se na minha memória e impulsionou a reflexão e as proposições que se seguem após os relatos que contextualizam as atividades sugeridas. Fique atento ou se deixe levar pelo riso, pelos relatos e por suas próprias reflexões.

Capítulo 1

LIQUIDIFICADOR LIGADO

Gabriela, 10 anos | 2012

O descabido da cena e os recursos gráficos de movimento utilizados ao redor do corpo do personagem incitam ao riso

Qual é a graça?

O desenho de humor compreende quatro categorias definidas em: histórias em quadrinhos, caricatura, cartum e charge e outras tantas que se mesclam, ultrapassando as fronteiras conceituais de cada categoria, como é o caso da escultura de humor, onde as características básicas da caricatura são evidenciadas de forma tridimensional. Entretanto, neste capítulo serão abordados os elementos visuais das histórias em quadrinhos e os aspectos formais do humor nos desenhos. A primeira por conter os códigos gráficos comumente usados em todas as outras categorias, como expressões faciais, balões, onomatopeias, figuras cinéticas, merecendo um estudo de suas características como linguagem e a segunda por utilizar o recurso do exagero e da distorção, entre tantos outros, para provocar a comicidade em um desenho.

O humor gráfico é uma linguagem que se baseia no componente visual como representação do pensamento, do conhecimento. Como toda linguagem, o desenho de humor carrega códigos específicos a serem abordados para que se faça compreensível e, para isso, é necessária uma participação ativa da pessoa que observa uma imagem de humor gráfico quando, além da leitura da imagem e do texto, é preciso acionar um repertório cultural do indivíduo para que ele entenda a piada. Muitas vezes em uma narrativa visual, o que é dito no texto verbal é contrário ao que lemos no texto visual. Esta justaposição de textos potencializa o efeito do humor, além de incitar o uso

de outros recursos, como a “inferência” que é a capacidade de concluir coisas que não são vistas e que produzem humor pelo fato de o sujeito que lê a imagem deduzir a ação omitida. Além disso, há outras características formais presentes nos desenhos que geram resultados cômicos: o exagero e as distorções, tanto físicas como psicológicas; o tom crítico; as rupturas narrativas, que valorizam o efeito surpresa como fator do riso (quebra na lógica do discurso e do pensamento linear); o duplo sentido, notado na incoerência entre ação e discurso (desenho/balão) e a paródia, que é uma reinterpretação com apelo cômico de algo conhecido. Neste sentido, uma aprendizagem alicerçada em ações voltadas à decodificação destas características expostas, pode auxiliar no desenvolvimento do desenho autoral do aluno.

1.1 A APRENDIZAGEM DA LINGUAGEM DO DESENHO DE HUMOR

Iniciei a aula desenhando na lousa, com a participação dos alunos que ora davam sugestões, ora desenhavam junto comigo, uma cena simples: uma bailarina em posição de dança. Construímos o desenho, passo a passo, enfatizando cada elemento gráfico: onomatopeia, expressões faciais, recursos gráficos, balões e planos de fundo. Às vezes, eu mudava ou adicionava um elemento gráfico, propositalmente, com o intuito de fazer com que os alunos percebessem a diferença e a importância de conhecer tais códigos para poder operá-los com mais liberdade e criatividade. Expliquei aos alunos que tais elementos precisam dialogar entre si, que existem infinitas possibilidades de combinação e que, quando ocorre uma “alteração” na harmonia combinatória dos códigos, deixando de dialogar com o todo, ocorre o humor.

Ao desenho da bailarina, fomos inserindo códigos gráficos que cumpriam seu papel comunicativo. A bailarina dan-

çando sobre um palco (plano de fundo e ângulos de visão), com o semblante (expressão facial) de uma felicidade tranquila, os movimentos corporais suavizados pelas pequenas linhas ligeiramente curvas ao redor do seu corpo e evidenciados pelas notas musicais no espaço do palco (recursos gráficos) e uma plateia aplaudindo, entusiasmada, o talento da artista (balões, plano de fundo e onomatopeias).

Terminei o desenho, inserindo acima da cabeça da bailarina um balão característico de pensamento com o desenho de um coração no centro dele. Perguntei aos alunos o que haviam entendido do desenho e a maioria respondeu que a cena mostrava o sucesso de uma bailarina e seu amor ao que faz. Estimulei os alunos a pensarem o que faria mudar radicalmente a mensagem do desenho. Enquanto os alunos procuravam respostas, apaguei o semblante feliz da bailarina, substituindo por uma expressão de tristeza, apenas modificando a posição das sobrancelhas e da boca. Os alunos estranharam a substituição, porém compreenderam que a combinação dos códigos poderia ser infinita bem como as mensagens derivadas destas combinações.

Solicitei aos alunos que procurassem outras soluções, utilizando um ou dois códigos e desenhassem na lousa. Foi bastante interessante esta atividade, pois o desenho por mim iniciado foi adquirindo outras soluções e, consequentemente, outras histórias representadas. Da bailarina que estava feliz com sua desenvoltura no palco, várias outras apareceram: aquela que estava com cara de dor por causa de sua unha encravada (desenho de estrelinhas e pequenas linhas quebradas perto do pé), aquela que tremia com medo de errar (traços trêmulos em volta do corpo da bailarina), aquela que pouco se importava com as vaias (onomatopeias e expressões faciais) e aquela que não via a hora de parar tudo aquilo, pois a fome era tanta que o balão de pensamento com um singelo coração no centro fora drasticamente

substituído por um frango assado inteiro. Esse desarranjo foi o estopim para arrancar risos sinceros da classe.

O humor se deu por essa “desarmonia” e os alunos compreenderam isso. Ao compreender, eles riram muito, ‘entrando’ na história representada. Conversamos a respeito do uso dos códigos visuais e sobre a importância de conhecer a linguagem do desenho de humor para saber criar as próprias soluções no desenho. Após o desenho na lousa, pedi que fizessem o desenho deles.

Da mesma maneira que a criança no início da alfabetização conhece as letras, depois experimenta juntá-las em palavras e posteriormente frases e textos, o professor pode desenvolver com os alunos formas de pesquisar o alfabeto visual dos desenhos, em especial, o desenho de humor. As aulas podem ser apresentadas a partir de pesquisa, análise, leitura, interpretação e produção de histórias em quadrinhos, tiras, caricaturas, cartuns e charges. No estudo dos elementos visuais do desenho de humor, o processo de aprendizagem e apropriação pode ser dar da seguinte maneira:

a) Aulas expositivas e análise de imagens de desenho de humor gráfico:

Nestas aulas, o professor pode propiciar aos alunos o contato visual com as manifestações do desenho de humor — charge, cartum, caricaturas e histórias em quadrinhos — através da análise e leituras de textos visuais de várias partes do mundo e nos mais diferentes estilos. A princípio, as leituras devem ser exploratórias e intuitivas, incentivando o estudante a encontrar o sentido da mensagem dos desenhos a partir do que eles observam de informações visuais como, por exemplo, o lugar onde está o personagem, a posição que ocupa no quadro, se há alguma coisa que representa os sons e os movimentos, como percebem as emoções dos person-

gens, como sabem se o personagem está pensando, falando, cochichando ou gritando, entre outras questões.

b) Pesquisa na fonte (gibis, catálogos, web e jornais) dos elementos abordados:

Em um processo investigativo de pesquisa dos processos formais do desenho de humor, o professor pede aos alunos que colem nos gibis, charges e tirinhas de jornais e catálogos do Salão de Humor, através de transcrição no caderno, elementos dos desenhos (onomatopeias, recursos gráficos, balões, expressões faciais e planos de fundo) que representem os sons, os movimentos, as falas, os pensamentos, as expressões faciais, os lugares onde aparecem os personagens, se interno ou externo, entre outros. Quanto mais elementos coletados, maior o repertório de possibilidades em desenho, bem como da ampliação da percepção visual e consequentemente das representações gráficas dos alunos.

c) Ação interpretativa através de desenho após estudo do tema específico:

Para cada código visual o professor pode sugerir atividades de desenho que enfatizem os elementos pesquisados. Na pesquisa das expressões faciais dos personagens, por exemplo, propor desenhos que podem conter muitas emoções como, “medo de injeção”, “na sala de espera do dentista”, “entrega de boletim”, “roda gigante desenfreada”, entre outras. Na pesquisa das figuras cinéticas, que são elementos que representam os movimentos nos desenhos, sugerir aos alunos que desenhem, por exemplo, um “liquidificador ligado”, “um campeonato de skate” ou “um ataque alienígena”. Dependendo do número de elementos estudados, o desenho pode apresentar mais informações visuais e, com isso, assumir seu papel enquanto linguagem.

d) Produção de tirinhas e caricaturas com base na linguagem visual apropriada:

Após a análise de imagens de outros desenhistas, da pesquisa dos elementos gráficos e dos exercícios de interpretação com os códigos visuais, o professor pode perceber que os alunos estão mais seguros de suas produções e propor a criação de tiras, HQs, cartuns, charges e caricaturas.

Enquadrar em tópicos uma abordagem de ensino em Arte pode ser uma forma equivocada de aprendizado, porém para a realidade (nem sempre atraente) da sala de aula de uma escola pública estadual, foi a maneira que encontrei de trabalhar com a aprendizagem em Arte, conseqüentemente em desenho, na forma de desenho de humor. Ao dividir os códigos visuais da HQs em elementos isolados, quis, primeiramente, tratar as especificidades de cada um para, depois de estudadas, estimular os alunos a ressignificá-las em novas configurações.

1.2 OS ELEMENTOS GRÁFICOS DOS QUADRINHOS NA PRÁTICA DO DESENHO

Neste trabalho de ensino e aprendizagem da linguagem do desenho de humor¹, foquei a atenção nos códigos

¹ A experiência de aprendizagem do desenho de humor teve como foco as caricaturas e as histórias em quadrinhos, na forma de tiras cômicas. Desde 2008 até 2017, meus alunos foram em sua maioria do Ciclo I (2º, 3º 4º e 5º anos) e Ciclo II (6º e 7º anos), pouco lecionei para alunos maiores de treze anos. Neste período de aprendizagem da linguagem do humor gráfico observei que o humor mais crítico, cuja ironia é mais refinada, exigindo um repertório mais amplo das questões do mundo, não aparece nos alunos de idade inferior a doze anos. Por este motivo, não debrucei minha atenção sobre a aprendizagem das outras duas categorias do desenho de humor, denominadas, charge e cartum. O aprendizado dos códigos visuais a partir dos quadrinhos e a análise das imagens que compõem essa narrativa visual suprem a possível defasagem em leituras de charge e cartum. Em pesquisa a pré-seleção do Salãozinho de Humor nos anos de 2016 e 2017, verifiquei a quantidade de desenhos feitos por categoria. Observei que nas idades entre 7 e 11 anos, a maioria dos desenhos eram caricaturas e tirinhas, e a maioria dos cartuns e das charges eram de crianças e adolescentes acima dos 12 anos.

visuais mais utilizados pelos desenhistas gráficos e os dividi em: expressões faciais, balões, onomatopeias, recursos gráficos e planos de fundo.

a) Expressões faciais

As expressões faciais são códigos gráficos que representam, através do desenho, o universo dos sentimentos e emoções dos personagens por meio da combinação dos elementos do rosto, como sobrancelhas e boca. A compreensão da narrativa visual depende não só dessas expressões, mas também do contexto em que se passa a história.

EXPRESSÕES FACIAIS

Vítor, 10 anos | 2012 | Pesquisa de aluno

EXPRESSÕES FACIAIS

Vítor, 10 anos | 2012 | Desenho interpretativo

b) Balões

Os balões servem para comunicar os diálogos, as ideias, os ruídos, as sensações e os pensamentos dos personagens. O balão é dividido em corpo, onde os diálogos aparecem através do texto escrito e rabicho, que indica a qual personagem a fala ou o pensamento se refere. Os balões apresentam formas variadas, de acordo com o que se deseja expressar. Geralmente, usa-se letra bastão maiúscula na composição do texto. A posição dos balões dentro do quadrinho deve obedecer a uma ordem de leitura: seja ocidental, da esquerda para a direita ou oriental no caso dos “mangás”, de trás para frente e da esquerda para a direita.

BALÕES

Jamily, 9 anos | 2012 | Pesquisa de aluno

O SUSTO

Karolayne, 9 anos | 2009 | Fragmento de Histórias em Quadrinhos

A variedade de tipos de balões é utilizada para expressar as diferentes tonalidades de voz dos personagens

c) Onomatopeias

As onomatopeias são palavras que buscam reproduzir vozes de seres, ruídos da natureza ou sons. Por exemplo, 'dim dom' é a onomatopeia de campainha. Através da onomatopeia a linguagem escrita e a imagem visual se integram. Ela é a visualização do som. Seus padrões não são fixos, o que torna sua interpretação e criação autônomas.

BLAM MIAH ZUP RAC FSST
TÓIM DING DONG POF PIF
PAF TOC RISC Z AU ARF
RONC NHOC CHOHP GLOMP

ONOMATOPEIAS

Jamly, 9 anos | 2012 | Pesquisa de aluno

DESENHO INTERPRETATIVO COM ONOMATOPEIAS A PARTIR DA ESCUTA
DA MÚSICA O CARIMBADOR MALUCO DE RAUL SEIXAS
Murilo, 10 anos | 2011

LIQUIDIFICADOR LIGADO

Maria Clara, 9 anos | 2011 | A onomatopeia representando o funcionamento do aparelho

d) Recursos gráficos

Os recursos gráficos ou ideogramas são os elementos com pequenos traços que complementam a mensagem dos desenhos, dando sensação de movimento e expressividade. Só têm sentido com relação a outros signos que os acompanham. Seu significado varia de acordo com o contexto, o que os tornam não fixos, pois se pode desenhar infinitamente cada um deles de forma diferente. Já, os pictogramas são códigos fixos que representam situações através de códigos figurativos. A lâmpada acesa que expressa o conceito de ideia é um pictograma.

RECURSOS GRÁFICOS

Amanda, 10 anos | 2012 | Pesquisa de aluno

FESTA DO SORVETE NA ESCOLA

Lorena, 8 anos | 2011

Os recursos gráficos servem, neste caso, para representar a música ambiente da festa e a dança das personagens

O HOMEM INVISÍVEL E O SEU CACHORRO

Guilherme, 13 anos | 2011 | Tira de humor

As onomatopeias e os recursos gráficos utilizados
como o principal recurso comunicacional

e) Planos de fundo

Nos quadrinhos, a representação da imagem acontece de diferentes perspectivas, ou seja, planos de fundo. Os planos podem ser vistos por diferentes ângulos de visão, que é o ponto a partir do qual a ação é observada. Ele aproxima o leitor da cena ou não. A alternância dos diversos planos e ângulos tornam a leitura mais dinâmica e atrativa, impondo um ritmo visual ao leitor.

TIRA DE HUMOR COM ÊNFASE NOS ÂNGULOS DE VISÃO

Adriano, 13 anos | 2011

TIRA DE HUMOR COM DESTAQUE PARA O PLANO DE FUNDO
Letícia, 13 anos | 2011 | Nesta tira, o primeiro plano narra
uma história enquanto que o segundo narra outra

1.3 DESENHOS COM OS RECURSOS FORMAIS DO HUMOR

a) Paródia

A paródia é a representação de estruturas conhecidas (música, cenas, textos, filmes, entre outros) por meio de uma releitura, preferencialmente cômica. Exemplos:

TIRA DE HUMOR
Aline, 13 anos | 2011 | Paródia do filme ET – O
extraterrestre de Steven Spielberg

DESENHO LIVRE PARA SE LIBERTAR

Aline, 9 anos | 2016 | Paródia da música Let it go, uma canção da Disney para o filme Frozen, uma aventura congelante

CARTUM

Vinícius, 13 anos | 2011 | A paródia neste caso se dá pela releitura que o estudante fez do vestido de carne usado pela cantora Lady Gaga e que foi muito divulgado nos meios de comunicação de massa na época

b) Tom crítico

TIRA DE HUMOR

Lícia, 13 anos | 2011 | Nesta tira a aluna faz uso do tom crítico para provocar o riso

c) Ruptura narrativa

Na ruptura narrativa, o discurso construído ao longo da tira é rompido num determinado momento e essa quebra na estrutura lógica gera o riso. Exemplos:

TIRA DE HUMOR

Lucas, 14 anos | 2012 | Na narrativa, o uso do pictograma que representa uma ideia e o seu desfecho improvável provocam a graça

TIRA DE HUMOR

Amanda, 11 anos | 2010 | A ruptura narrativa e o duplo sentido presentes nesse desenho. O balão reforça tais ideias

d) Duplo sentido

Numa tira, o duplo sentido se dá na incoerência entre a ação evidenciada pelo desenho e o discurso evidenciado pelo texto presente nos balões de fala. Veja os exemplos:

TIRA DE HUMOR

Bruno, 14 anos | 2012 | Tira que usa o duplo sentido e o ridículo da situação para gerar o riso

TIRA DE HUMOR

Aline, 13 anos | 2011 | A aluna utiliza neste desenho os recursos gráficos, as expressões faciais e os diferentes tipos de balões para um entendimento completo da cena. O recurso formal do humor é apresentado no duplo sentido, na incoerência e na quebra da lógica do pensamento linear

1.4 EXEMPLOS DE CARICATURAS COM AS CARACTERÍSTICAS DO EXAGERO E DAS DISTORÇÕES

O exagero é um dos principais componentes do trabalho em humor gráfico, cuja característica se dá pelo aumento desproporcional e intencional das formas, fatos e atitudes. As caricaturas são desenhos que têm no exagero seu potencial de riso.

DILMA ROUSSEF
Mariana, 12 anos | 2016

DILMA ROUSSEF
Bruna, 11 anos | 2016

LADY GAGA
Monique, 12 anos | 2011

AMY WINEHOUSE
Vitória, 13 anos | 2012

Capítulo 2

PÁSSARO

Miguel, 8 anos | 2013 | Intervenção gráfica com linha curva

Diálogos do desenho de humor com outras linguagens da Arte

Com o passar dos anos, observando minhas práticas gráficas com os alunos, compreendi que o desenho de humor não era apenas um recurso para a prática do desenho, mas uma área de conhecimento em desenho. O seu vocabulário peculiar permite uma infinidade de ligações e um amplo diálogo com outros campos do conhecimento, inclusive o artístico. Dessa maneira, também criamos através do desenho uma rede de saber múltipla e convergente. Grande parte das propostas neste capítulo são experiências com desenho em campos distintos do conhecimento artístico, que tiveram como foco o entendimento dos códigos visuais do desenho de humor. Todas as atividades são abertas a desdobramentos fora dos limites por mim propostos. Cabe ao professor, conforme o contexto educativo em que atua, definir as possibilidades de execução e recriação destas sugestões de atividades.

1. FRASES QUE VIRAM TIRAS

Atividade adaptada de uma proposta de desenho que Lino de Macedo apresenta no livro “Os Jogos e o Lúdico na aprendizagem escolar”. A atividade que o autor apresenta é uma adaptação do jogo Imagem e Ação, que consiste na representação em desenho de uma palavra sorteada. Lino de

Macedo faz a adaptação deste jogo na atividade “Qual é a mensagem?” cujo desafio é representar uma frase em partes, por meio de desenhos, procurando fazer com que os outros participantes descubram o conteúdo, articulando as partes do desenho e adivinhando qual é a frase. Eu vislumbrei um jogo inverso onde apresento a frase, geralmente, rica em narrativa sequencial e dou as coordenadas para que os alunos a resolvam através de cenas separadas, ou seja, em tirinhas.

Nas tiras cômicas a ação que se passa é rápida, geralmente aborda uma situação, um pequeno evento corriqueiro. Para fazer com que o estudante exercite sua narrativa gráfica e sua capacidade de sintetizar o pensamento, o professor pode sugerir a criação de desenhos que expliquem as frases sequencialmente, com personagens, falas, ações, sons e ambientes. Algumas frases sugeridas por Lino de Macedo podem servir como base para as frases que o próprio professor poderá criar:

- a) “O passarinho saiu da gaiola e pousou numa árvore”;
- b) “Um coelho encontrou outro coelho e foram comer cenoura”;
- c) “A menina pisou na banana e caiu”;
- d) “O palhaço subiu na cadeira e pulou”;
- e) “O menino chutou a bola e quebrou a vidraça”;
- f) “A bruxa transformou o menino em borboleta”;
- g) “O gato subiu na escada e foi pegar um rato”, entre outras.

FRASES QUE VIRAM TIRAS

Gabrielle, 13 anos | 2016 | A bruxa transformou o menino em borboleta

FRASES QUE VIRAM TIRAS

Maíza, 13 anos | 2017 | A bruxa transformou o menino em borboleta

FRASES QUE VIRAM TIRAS

Gabrielle, 13 anos | 2016 | A bruxa transformou o menino em borboleta

Este exercício pode tomar outras proporções quando inserimos desafios em etapas:

- Aumentando o número de quadros.
- Mudando os ângulos de visão.
- Só usando onomatopeias.
- Só utilizando balões.
- Desenhando somente os personagens.
- Desenhando somente os planos de fundo, são alguns exemplos.

1. A cena com um quadro

2. A cena com dois quadros

3. A cena com três quadros

FRASES QUE VIRAM TIRAS

Guilherme, 11 anos | 2014 | Um coelho encontrou
outro coelho e foram comer cenoura

Outra possibilidade de realizar esta atividade é por meio da ampliação do olhar e do processo de construção de significados num diálogo com as linguagens artísticas através da materialidade, dos suportes e dos processos criativos. As propostas percorrem o espaço existente entre o registro gráfico e o registro transitório, feito por meio de fotografias da cena representada. A partir da ressignificação das frases, o estudante pode:

- a) Criar tiras somente com folhas de papel, que podem ser esculpidas, amassadas, rasgadas, torcidas, trituradas, dobradas e o que mais a imaginação permitir. As tiras podem ser feitas nos planos bi e tridimensionais. Os materiais utilizados: papel e mãos.
- b) Criar tiras sequenciais, utilizando somente os objetos do estojo escolar.
- c) Criar tiras, usando os objetos encontrados na mochila do aluno.
- d) Criar tiras, utilizando os calçados e os acessórios dos componentes do grupo.
- e) Criar tiras com o próprio corpo em cenas congeladas e fotografadas.

FRASES QUE VIRAM TIRAS
Vários autores | 2014
Representação de uma cena
com a modelagem de papel

FRASES QUE VIRAM TIRAS
Vários autores | 2014
O uso de objetos do estojo
escolar e desenhos no
caderno para representação
de uma cena

Sugestão

Outro modo de o professor iniciar um trabalho com tiras cômicas e Histórias em Quadrinhos com os alunos é a partir de frases. Frases simples. Frases que incitem uma investigação gráfica a respeito dos tempos e dos espaços existentes nelas. Frases que sugiram o antes, o durante e o depois, para que os alunos possam imaginar sequencialmente as cenas. “A menina perdeu a sandália quando atravessava uma avenida movimentada” ou “A fada banguela roubou o dente que a menina deixou debaixo do travesseiro”. Frases deste tipo são geradoras de desenhos com sequências narrativas e, naturalmente, tais sequências vão necessitando de mais elementos visuais. Neste momento, o professor pode propor a inserção de elementos do humor gráfico conhecidos dos alunos, além de explorar os elementos que os alunos não conhecem, sugerindo, por exemplo, o desenho em quadros.

2.1 INTERVENÇÕES GRÁFICAS

A atividade de intervenção gráfica, também conhecida como interferência, é um tipo de estímulo gráfico utilizado como ponto de partida para o desenho, apresentado por Rosa Iavelberg e Luciana Arslan no livro o “Ensino de Arte”. No caso da proposta aqui sugerida, a intenção é utilizar os elementos visuais do desenho de humor como força motriz para a prática do desenho. As intervenções gráficas são propícias a estimular o percurso criador do aluno, alimentando sua imaginação e, conseqüentemente, seu desenvolvimento na linguagem do desenho.

DESENHO A PARTIR DE INTERVENÇÃO GRÁFICA COM LINHA SINUOSA
Luana, 9 anos | 2013

Nesta proposta o professor pode iniciar a atividade desenhando na lousa um recurso gráfico, por exemplo, as linhas trêmulas com estrelas próximas as suas extremidades, simbolizando a sensação de dor. Em seguida, o professor inicia um bate-papo com os alunos a respeito do sentido deste código visual, questionando-os sobre qual cena ou situação eles poderiam desenhá-la a partir deste código. O professor pode explicar inúmeras situações para que os alunos percebam que um único código pode ser utilizado em contextos diferentes. Uma criança na sala de espera do dentista. O dedão do pé latejante após a queda de uma bigorna. Uma unha encravada. Uma dor de cabeça. Uma empada que não caiu bem. Um escorregão seguido de um tombo, entre outras. O importante nesta atividade é incentivar o estudante a visualizar o desenho a ser feito a partir do código

proposto: um balão, um tipo de boca, uma figura cinética, uma onomatopeia, uma expressão de olhos, um tipo de nariz, uma linha, uma forma, qualquer que seja o disparador de ideias para o desenho. Em todos eles, o professor discute, juntamente com os alunos, as possibilidades de cena que serão desenhadas.

Desenho a partir de intervenção gráfica com linha curva

Desenho a partir de intervenção gráfica com linha reta

Uma variante desta atividade é fazer o percurso inverso. O aluno inicia a ação, escolhendo uma figura de revista, de preferência um rosto ou corpo inteiro numa atividade qualquer e inserido num plano de fundo. O professor deve solicitar ao aluno que analise a imagem escolhida e crie outra história para ela, desenhando os códigos visuais, modificando as características físicas da figura, adicionando elementos no rosto ou no corpo e também no fundo. Esta atividade se assemelha à brincadeira de desenhar sobre uma imagem de revista, geralmente no rosto de alguém, dando outra configuração e sentido à imagem inicial. Pode ser um exercício interessante e bem engraçado.

Ideias afins

criação de tipos de cabeça a partir de formas de letras

Consiste em escrever a primeira letra do nome num papel dobrado ao meio, recortando o seu contorno. O estudante deve tomar o cuidado de deixar um lado sem recortar, para que duplique a forma da letra no papel, como nos exercícios de simetria. A forma que a letra “E” recortada obteve, por exemplo, poderá ser a cabeça de um personagem esquisito. É uma atividade parecida com as intervenções gráficas, porém com as formas obtidas pelo próprio estudante. Algumas variantes na obtenção dessa forma, que servirá de base inicial para o desenho do personagem, podem ser feitas: de maneira aleatória, como as formas orgânicas; a partir do contorno das mãos em várias posições; dos borrões de tinta; de papéis rasgados; etc.

2.2 DESENHO TRIDIMENSIONAL

Proposta para o desenho que adaptei das atividades dos almanaques infantis, onde desenhos de personagens são recortados e colados verticalmente em bases desenhadas. Na maioria dessas atividades, a folha base é separada em chão e horizonte, através de uma dobra no meio. Uma das partes dobradas na posição horizontal é o chão e a outra parte é a que fica na posição vertical, fazendo a vez do horizonte, do plano de fundo que, por sua vez, pode ser externo ou interno. Um dos objetivos desta atividade é fazer com que o estudante entenda a relação de figura e fundo nas vinhetas das HQs.

CENA DE DESENHO VERTICAL
Autores variados | 2014

CENA DE DESENHO VERTICAL
Autores variados | 2014

Uma maneira de explicar a lógica dos planos de fundo dos quadrinhos consiste na criação de desenhos no plano bidimensional, traduzindo-os para o plano tridimensional. Ou da disposição horizontal para a vertical. Para iniciar esta atividade o professor pede para que as crianças façam um desenho onde possam representar o espaço existente da cena. A princípio pode ser sem muitos detalhes ou figuras, a exemplo do desenho de um menino com uma bola num campo aberto e montanhas e sol se pondo ao fundo. Em seguida, o professor solicita aos estudantes:

- a) Que tentem transformar este desenho no plano vertical, desenhando as figuras isoladamente, separadas do fundo, para serem recortadas e coladas posteriormente em outro lugar. Lembrar os estudantes de que para o desenho ficar fixo, em pé, é necessário fazer um retângulo abaixo destas figuras e dobrá-los no momento de colar na folha base.
- b) Dividam com uma dobra na metade do papel base, definindo o lado que será chão e outro que será o horizonte. Depois, desenhar o que precisar para que se represente o chão desejado, bem como o fundo.
- c) Dispor as figuras recortadas nos espaços destinados ao chão; ao colá-las, distribuir de maneira que as figuras maiores fiquem na parte da frente do papel, enquanto as menores se aproximem mais do fundo.

Sugestão

Propor aos estudantes que traduzam para o plano vertical uma tira cômica ou uma vinheta de uma história em quadrinhos. Atentando para dispor os elementos que ficam atrás (fundo) dos que ficam na frente (figuras e personagens). Outra maneira de utilizar o recurso de figura e fundo é recortar figuras de revistas, dispor verticalmente numa base em que será desenhado o fundo ou a ação contrária, escolher um fundo e desenhar a figura.

2.3 DESENHO COM RITMO VISUAL

No desenho de humor, em especial nas histórias em quadrinhos, o foco da imagem acontece de diferentes perspectivas, ou seja, planos de fundo e ângulos de visão. Os planos variam de acordo com a narrativa apresentada. Por exemplo, o plano panorâmico é usado para situar o leitor em relação à cena, privilegia o espaço onde acontece a ação, enquanto que o plano fechado foca o personagem em relação ao espaço. O plano médio, muito usado para diálogos, foca o personagem da cintura para cima e o primeiro plano ou “close”, o enfoque está nas expressões faciais, nos detalhes do rosto ou de objetos. No desenho das vinhetas, além dos planos de fundo que situam o personagem dentro de um espaço, também encontramos outra informação visual: o ângulo de visão, o ponto a partir do qual a ação é observada. Se a cena é observada como se ocorresse à altura dos olhos do leitor, o plano de visão é o médio. No plano de visão superior, a cena é vista de cima para baixo e no plano de visão inferior a cena é vista de baixo para cima.

O professor pode iniciar a aula com o estudo de uma página de quadrinhos reproduzido em uma tela de projeção, mostrando aos alunos os diferentes planos existentes, bem como os ângulos de visão. Um exercício bastante eficaz neste momento é dispor para os estudantes retângulos vazados, como se fosse apenas uma moldura, para que pratiquem o exercício de visualizar ângulos dentro do retângulo, seguindo coordenadas: o que está acima, o que está abaixo, o que está bem perto, um detalhe do calçado usado, um detalhe da mão, etc. Pedir aos estudantes para que desenhem o que veem dentro do retângulo. Após exercícios direcionados ao entendimento dos ângulos de visão, o professor pode propor aos alunos que escolham um plano panorâmico para desenhar a quadra da escola durante o recreio, por exemplo. A partir deste desenho, o estudante fará

DESENHO COM RITMO VISUAL | A menina perdeu a sandália quando atravessou a avenida
Danylo, 13 anos | 2017

outros, aproximando, quadro a quadro, do objeto ou partes do corpo que pretende dar um *close*. O livro *Zoom* de Istavan Banyai é uma referência para este exercício. O professor pode propor atividades que estimulem os alunos a desenharem, fazendo uso dos ângulos de visão e os planos:

- a) Desenhar o professor diante da turma em ângulos diferentes;
- b) Criar uma tira de um personagem numa ação qualquer, mudando os ângulos do desenho;
- c) Desenhar como se fossem uma minhoca, registrando o que ela poderia ver;
- d) Inventar seres fantásticos em diferentes pontos de vista, etc.

2.4 VARIANDO O OLHAR

CATALOGANDO AS INVENÇÕES: TIPOS DE ORELHAS, OLHOS, NARIZES E BOCAS

O objetivo desta atividade é estimular a prática da invenção, favorecendo a livre criação do estudante a partir de variações de olhar.

Propor aos alunos que tentem enxergar o que não veem; que enxerguem imaginando as distorções e exageros que podem existir nas características de um rosto. Quantos tipos de olhos diferentes você consegue criar? E quantas bocas, orelhas, narizes? O que podemos fazer com isso? Com perguntas deste tipo o professor consegue incentivar a criação de elementos que podem fazer parte de um catálogo para uso dos estudantes, quando forem criar desenhos e personagens. Um catálogo de tipos esquisitos. Um apoio à prática do desenho.

VARIANDO OS TIPOS DE OLHOS, BOCAS, NARIZES E ORELHAS

Micael, 13 anos | 2017

2.5 CABEÇAS, CABECINHAS, CABEÇORRAS!

O desenho de mangá é um fenômeno mundial que mostra como a veiculação de suas imagens afeta o estudante na sua maneira de desenhar. Existem muitas revistas que ensinam a desenhar mangá e os estudantes são grandes consumidores delas. Observando algumas propostas de desenho destas revistas, a exemplo dos exercícios de como desenhar mãos, cabeças, olhos, bocas e cabelos dentro deste estilo gráfico, pensei numa maneira de o estudante pesquisar suas próprias soluções gráficas para a construção de cabeças, partindo do esquema de desenho de cabeças dos manuais de mangá. No mangá há um estilo de base para o desenho de cabeças através de um esquema de linhas proporcionais, e o profes-

sor deve auxiliar o aluno a perceber que a partir desse esquema ele pode inventar outros e criar as suas próprias cabeças. O estudante terá mais liberdade de experimentar combinações diferentes e criar seus próprios personagens. O recurso humorístico utilizado nesta proposta é o exagero.

DESENHO DE CABEÇAS A PARTIR DE LINHAS CRUZADAS

Matheus Vinícius, 13 anos | 2017

Nesta atividade o professor inicia o assunto, apresentando as etapas da construção de uma cabeça de personagem no desenho artístico em comparação com o desenho de uma cabeça no estilo mangá. Para isso, o professor pode desenhar na lousa ou mostrar revistas de mangás com os modelos de cabeças para a criança entender que o desenho delas depende do esquema de linhas que os desenhistas utilizam. O objetivo desta atividade não é comparar estilos diferentes de desenho, mas utilizar o que eles têm em comum, no caso as linhas em formato de cruz para uma maior compreensão da ação de criar o próprio desenho de cabeça. Nesta proposição o que vai variar é o comprimento das linhas e as suas combinações. Por exemplo: uma linha vertical maior que a horizontal, cruzadas no meio de cada uma; ou uma linha horizontal bem maior que a vertical. Os cruzamentos podem ser em qualquer ponto das linhas. Após definir as posições

que as linhas terão, o estudante circula as extremidades destas linhas a fim de formar o tipo de cabeça. Se as linhas forem num formato padrão de cruz, a cabeça será oval. Se esta cruz tiver virada para baixo a cabeça terá o formato de pera. Se a linha horizontal for maior que a vertical e estas se cruzarem em suas metades, a cabeça terá o formato de uma elipse. Ao criar os diferentes formatos de cabeças, as crianças poderão inventar personagens a partir delas. Geralmente, os desenhos apresentam apelo cômico pelo aspecto disforme do exagero.

DESENHO DE CABEÇAS A PARTIR DE LINHAS CRUZADAS
Pedro Cláudio, 13 anos | 2017

2.6 DESENHO DE CARICATURAS

A caricatura é um desenho que enfatiza e exagera as características de uma pessoa. Deriva da palavra ‘caricare’, de origem italiana, que significa carregar, no sentido de exagerar e aumentar. No desenho de caricatura podemos modificar a boca, os olhos de uma pessoa, diminuir ou aumentar suas orelhas, alongar ou estreitar seu rosto assim como explorar sua maneira de falar e se movimentar. Em alguns casos a caricatura de uma pessoa, além das distorções físicas, acentua seus gestos, seus vícios e seus hábitos particulares. Muitas das personalidades caricaturadas fazem parte do repertório cultural e social no qual o desenhista está inserido.

Nas aulas sobre desenho de humor ministradas, notei que as caricaturas evidenciavam a intenção dos autores, crianças e adolescentes, em acentuar características risíveis da personalidade caricaturada. Em muitos desenhos essas características de exagero e distorção aparecem como apelo cômico. Tal comicidade varia conforme a idade. Observando alguns desenhos, percebi que quanto mais idade a criança tiver, mais características da linguagem do humor gráfico ela utilizará. Nas crianças mais novas, de 8 a 10 anos, o exagero e as distorções são os recursos cômicos que mais aparecem. Enquanto que nos estudantes de 11 a 14 anos, surgem além do exagero e das distorções, o tom crítico, o duplo sentido, a paródia, o ridículo humano, entre outras.

Desenhar caricaturas é um exercício de olhar, de imaginação e invenção. O professor deve incentivar o estudante a enxergar além do que a visão oferece, ensinando a ver com o auxílio da imaginação. Sabendo que as caricaturas são distorções das características físicas e psicológicas de uma pessoa desenhada, o professor pode instigar as crianças a enxergar os atributos físicos que naturalmente chamam a atenção e distorcê-los de maneira a exagerar para mais ou para menos tais peculiaridades. Num exercício de desenho de caricaturas é indispensável o aluno ter à disposição imagens de personalidades da moda, do futebol, da música, do cinema, entre outras para que haja este exercício de olhar. Outro exercício pode ser feito, apelando à imaginação do aprendiz, o qual cria caricaturas de memória das personalidades, utilizando os tipos de cabeças e partes do rosto catalogadas anteriormente. Aleatoriamente. Exageradamente distorcido. Experimentando combinações.

CARICATURA DE MICHAEL JACKSON

Daniel, 9 anos | 2012 | O exagero das características físicas como forma de graça

CARICATURA DE LADY GAGA
Gabriel Cristian, 10 anos | 2011

CARICATURA DE RONALDINHO GAÚCHO

Adriano, 12 anos | 2012 | Uma forma de provocar a graça ao exagerar na medida da boca e no tamanho da bola (dentro da boca)

CARICATURA DE AMY WINEHOUSE

Ana Laura, 12 anos | 2011 | Neste desenho, além do exagero nas características físicas, aparecem as características que marcaram a personalidade conturbada da cantora: garrafas de bebida alcoólica e cigarros

2.7 OUVINDO DESENHOS

O ‘Ouvindo Pensante’ de Murray Schafer (2003) é daqueles livros cujo texto é acolhedor e sensível, gostoso de ler, que nos leva a romper as barreiras existentes entre as linguagens artísticas e nos propõe diálogos construtivos com e entre elas. As propostas apresentadas pelo autor são bastante instigantes. Em muitas delas, percebi a existência de um diálogo com o desenho de humor, principalmente, com as onomatopeias. Em sala de aula, propus algumas situações envolvendo sons, escuta e notação musical com desenhos. Inspirada nas ideias de Murray Schafer, esta atividade foi pensada como recurso para a utilização dos códigos visuais que expressam movimentos e sons.

O professor pode iniciar a aula compartilhando imagens variadas de charges, tiras, cartuns e caricaturas. Distribuir tais imagens aos estudantes dispostos em grupos ou duplas e pedir

para que eles visualizem os desenhos, imaginando quais as sonoridades existentes neles. Cada grupo combina entre si os sons que apresentarão aos outros grupos, reproduzindo a cena através de sons, ruídos e silêncios obtidos através de objetos e o corpo. Os alunos poderão utilizar as onomatopeias para dar mais ênfase nos sons pretendidos. No momento em que um grupo estiver apresentando as sonoridades, algum membro deste grupo ou mesmo o professor mostra a imagem sonorizada para a sala.

A atividade contrária também pode ser interessante: O professor apresenta às crianças diferentes paisagens sonoras¹ e pede para que eles desenhem o que conseguem imaginar delas. No final da atividade os alunos podem expor seus desenhos para a sala e iniciar um bate-papo sobre escuta, imaginação e desenho.

2.8 SONS COLORIDOS

Esta atividade tem como base algumas ideias de Schafer sobre notação musical e minha prática com o desenho de humor em sala de aula. Como num desdobramento da atividade “Ouvindo desenhos”, propus aos estudantes que imaginassem como seriam as onomatopeias das cores de acordo com sua intensidade e vibração. Após esta catalogação, todos apresentaram aos colegas suas versões dos sons produzidos pelas respectivas cores.

Em um desenho, as onomatopeias aparecem no quadro para sonorizar a cena, assim como outros recursos gráficos dão mais vida e realismo. Numa aula que ministrei sobre as onomatopeias, sugeri que os estudantes imaginassem os sons que as cores produziam e criassem as escritas desses sons. Apesar da onomatopeia de cada cor ser escrita de maneira diferente, percebi que, na versão dos alunos, as cores tinham sons parecidos, a exemplo do branco que figurou entre os sons mais fracos. A partir desta coleta foi possível fazer exercícios para

¹ *Paisagem sonora* é o conjunto de sons de um determinado ambiente.

medir o “som” dos desenhos:

- a) Os sons dos quadrinhos em preto e branco;
- b) O som das tiras e quadrinhos coloridos;
- c) O som de desenhos com predomínio de uma cor, entre outras atividades que poderão surgir.

A “leitura” do som era feita pelas crianças sentadas diante da imagem que o professor segurava e estavam separados em sonoridades parecidas, dependendo da quantidade de cores existentes.

2.9 CRIAR ONOMATOPEIAS PARA SONS COTIDIANOS DA SALA DE AULA

Quando os estudantes iniciam os estudos das onomatopeias, muitos deles não associam o fato de elas serem criadas de acordo com quem as usa e que os padrões não são fixos. É papel do professor estimular nos alunos a compreensão de que os sons que eles ouvem no dia a dia podem ser traduzidos para as onomatopeias.

Nesta atividade o professor sugere ao grupo que inicie a aula fazendo escutas inusitadas como, por exemplo, o som do lápis escrevendo no papel; o som do lápis sendo apontado por apontador e estilete; o som das folhas do caderno sendo folheadas; o giz escrevendo na lousa; o burburinho que vem do corredor; o sinal do recreio; o barulho do pátio etc. Depois disso, o professor pergunta se há a possibilidade de transcrever os sons percebidos por meio das onomatopeias. Após a criação das onomatopeias, o professor incentiva os estudantes a desenharem uma cena com elas. Além dos desenhos, o aluno pode criar um diário sonoro com as sonoridades de um dia, de um evento, de um acontecimento. Feriadão na praia, na montanha, em casa. Comprando mortadela na padaria, no supermercado, na feira. E o que mais a imaginação do professor e da criança permitir.

Sugestão

DITADO SONORO COM ONOMATOPEIAS

O professor pode estimular a invenção do estudante ao relacionar o som das onomatopeias aos desenhos imaginados e produzidos. Esta atividade consiste em ditar uma onomatopeia e o aluno desenhar o que imagina desse som. Por exemplo, o professor pode ditar a onomatopeia NHEEEEEÉÉÉC para o aprendiz desenhar o que imagina disso. O professor deve ser o mediador, atentando o estudante a diferenciar e reconhecer as variações de sons e por decorrência os desenhos.

A onomatopeia do exemplo acima difere da onomatopeia NHÉC e também da NHÉCNHÉC assim como os seus desenhos.

DITADO SONORO COM ONOMATOPEIA

Gabriel, 11 anos | 2017

DITADO SONORO COM ONOMATOPEIA

Tiago, 11 anos | 2017

DITADO SONORO COM ONOMATOPEIA

Manuela, 11 anos | 2017

DITADO SONORO COM ONOMATOPEIA

Júlia, 12 anos | 2017

Capítulo 3

Corpo e desenhos

Propostas de desenho onde o corpo é suporte e material

A escola, do modo que está organizada em sua estrutura física, não facilita outra abordagem em relação ao corpo a não ser o controle. Ela apresenta uma “pedagogia” de adequação corporal que determina os modos de agir de seus estudantes. A maneira de falar, de andar, de vestir, de estar numa escola, é regulada por um discurso disciplinar que impõe regras e formas de adequação corporal. Ocorre que esse corpo tem potencialidades que podem ser dirigidas para outros fins além da inércia. Cabe ao professor querer explorá-las e procurar meios para isso.

Numa sala de aula nem sempre é possível o professor oferecer condições para que o corpo do estudante se manifeste como instrumento de criação artística. Quando se trata de desenho, muito menos. Na escola, o corpo enquanto material e suporte para o desenho é sufocado pela atividade gráfica que se limita à utilização do “lápiz e mão”, como uma mera atividade de ação e registro de ação, reduzindo drasticamente as potencialidades da linguagem do desenho. Neste capítulo, sugiro três atividades onde o corpo é o principal meio para que o desenho aconteça.

3.1 TELEFONE SEM FIO

Desenhando com o dedo nas costas do colega!

Esta proposta é uma adaptação da brincadeira “Telefone sem Fio” ao desenho de humor. Para iniciar a brincadeira, as pessoas sentam formando um círculo, e a primeira a começar cochicha uma curta história para a pessoa sentada ao lado, a qual conta a mesma história para a próxima e assim por diante até o último integrante. Este último conta a história para os participantes da brincadeira, e o momento da diversão e comicidade são as alterações reveladas que a história recebeu em seu percurso. Nesta atividade o desenho de humor é explorado em seus elementos visuais como balões, expressões faciais e recursos gráficos.

Para esta atividade o corpo do aluno é o material e suporte para o desenho. A atividade “Telefone sem fio” com desenho consiste em organizar os estudantes para que fiquem sentados em suas respectivas fileiras, aguardando os comandos do professor. O professor inicia a brincadeira ou atividade, distribuindo desenhos de expressões faciais ou tipos de balões, previamente, preparados em folhas de papel cartão ao último membro de cada fileira. Dado o sinal para que inicie a atividade, este último estudante desenha com o dedo nas costas do colega sentado à frente e este nas costas do próximo colega até o ato chegar às costas do colega sentado na primeira carteira. O último aluno desenha o que sentiu e apresenta para a classe em contraponto com o desenho que o professor também irá mostrar. Nem sempre são parecidos e isso acarreta risadas entre a turma. Na mesma aula, quando os ânimos estiverem sossegados, o professor pode iniciar uma conversa com a classe, especulando os motivos para a ocorrência de tais desvios. Onde foi que o desenho se perdeu? Estamos acostu-

mados a utilizar outros sentidos para entendermos as coisas e fenômenos? Como foi a experiência de desenhar com um material e um suporte não convencionais? Poderiam existir outras maneiras de apresentar esta atividade?

Sugestão

O professor pode produzir os desenhos em papel cartão como cartas de baralho e mesclar as regras desta brincadeira. Ao invés de uma carta, entregar duas que combinem balões e expressões faciais ou recursos gráficos e expressões faciais, para que o aluno crie um desenho mais elaborado nas costas do colega. Durante a brincadeira, o professor vai gradualmente inserindo mais elementos visuais através das cartas para aguçar mais a percepção do estudante.

3.2 CORPO ANIMADO!

Criação de personagens no próprio corpo e no corpo do colega

Esta atividade é uma apropriação de brincadeiras ensinadas pela minha mãe quando eu era criança. Algumas destas brincadeiras são encontradas em teatros de bonecos e até propagandas televisivas. Consiste em desenhar ou criar personagens em partes do corpo, especialmente nas áreas com

maior articulação como é o caso dos braços, mãos e dedos, simulando movimentos e situações para possíveis esquetes desses personagens. Refiro-me à palavra 'animado' no sentido de dar ânimo, vida aos desenhos através da movimentação das articulações do corpo. A proposta de desenhar no corpo que, aqui, apresento é um desdobramento de vários conteúdos estudados em Artes Visuais, da Arte Indígena a Body Art² que relacionei com o desenho de humor em seus aspectos formais, como ironia e duplo sentido.

O professor pode iniciar a aula, perguntando aos estudantes se desenho só se faz em papel ou tem outros suportes para se desenhar. Ouvir o que os alunos pensam a respeito e, após esta conversa, apresentar imagens de pinturas corporais das mais variadas, desde as pinturas indígenas às tatuagens minimalistas. É interessante também exibir vídeos dos rituais de pintura corporal dos índios, que sempre abordam os significados gráficos da relação dos índios com a natureza e os animais. Atentar as crianças para que observem as formas que os indígenas dão aos desenhos e sua relação com o seu ambiente natural. Ao propor aos alunos que desenhem no corpo, cabe ao professor dar exemplos da ação pretendida, desenhando personagens em partes do próprio corpo e manipulando estas partes para que o estudante entenda realmente a proposta. Um facilitador para a criação de personagens é relacioná-los a algum tema ou história. Como, por exemplo, pedir aos alunos para desenharem personagens em partes articuladas do corpo para simular o seu movimento. Ou, também, dependendo da faixa etária dos estudantes, estimulá-los a desenhar os personagens das histórias infantis como Chapeuzinho Vermelho, Os Três Porquinhos, A Bela Adormecida, entre

² A **Body Art** (arte do corpo), é uma tendência artística contemporânea que surgiu na década de 60, nos Estados Unidos e na Europa, sendo sua principal característica o uso do corpo como suporte e intervenção para a realização do trabalho artístico.

outras. Após a feitura dos desenhos o professor pede para os estudantes, individualmente ou em grupo, apresentarem esquetes com os personagens desenhados, incentivando, de preferência, os aspectos de ironia, duplo sentido, tom crítico e paródia característicos do humor gráfico.

DESENHO NOS DEDOS E MÃOS | 2014

DESENHO NOS DEDOS E MÃOS | 2014

DESENHO NOS DEDOS E MÃOS | 2014

DESENHO NAS MÃOS | 2014

DESENHO NA SOLA DO PÉ | 2014

Precisei de mais de dez anos de exercício docente para perceber que o profissional atuante na escola pública estadual precisa de muitos exercícios de olhar para enxergar possibilidades neste território. É preciso estar atento a tudo que nos cerca para darmos o oxigênio necessário às fagulhas criativas que surgem nas situações de aprendizagem entre os

alunos. Uma das aulas mais lindas que ministrei em minha vida aconteceu a partir de um lampejo percebido em meio a um cenário que, para muitos, era caótico. Foi numa aula de arte cuja proposta era desenho de personagens em partes do próprio corpo e do corpo dos colegas. Esperei que os estudantes se dividissem em grupos afins e dei um tempo para que criassem o desenho e a esquete, avisei que no final desse tempo eles iriam apresentar a produção à sala. Não demorou muito para que a atmosfera da sala de aula anunciasse o que estaria por vir: os alunos absorvidos em seus personagens, os grupos trocando cenas entre si, as improvisações inesquecíveis de estudantes explorando partes do corpo, eu me sentindo cada vez menos professora e cada vez mais companheira das crianças, como uma aluna, atuando junto deles com os meus personagens desenhados em meu corpo, todos juntos, rindo num clima único de fantasia, brincadeira e felicidade. Risos sinceros. Risos alegres. Risos festivos e entusiasmados. Um riso desarmado e solto. Um riso que ecoou em meu corpo um tanto desacostumado a ouvir e praticar o riso em sala de aula. Nesta aula vivenciei um momento inesquecível e percebi que o riso, o bom humor dentro de sala de aula é capaz de desarticular toda a sisudez reinante. O riso na sala de aula, quando trabalhado distante do escárnio e mais próximo da fantasia, tem o poder de ampliar olhares e percepções.

3.3 DESENHO NO AR, COM FITAS DE PAPEL CREPOM

Esta atividade se resume a experimentar corporalmente o desenho em sua manifestação primeira: a linha e a forma. Com a pergunta “Pra desenhar a gente precisa ficar parado?” direcionada a uma inquieta sala de 6º ano, iniciei um trabalho de “desenho no ar” feito com um brinquedo popular chamado ‘Balangandã’ ou ‘Rabo de Foguete’. O brinquedo é feito com

tiras de papel crepom, unidas em uma de suas pontas por um pedaço de jornal dobrado em formato de bastão. A brincadeira consiste em movimentar os braços com giros e rodopios em diferentes sentidos com a finalidade de formar desenhos. Também, podemos jogá-lo ao alto, para a obtenção de um traçado parecido com o rastro de fumaça deixado pelos foguetes quando são lançados.

Nesta experiência, o professor pode chamar a atenção dos estudantes para observarem o percurso que as tiras de papel crepom fazem no espaço e o que eles conseguem ‘desenhar’ de acordo com movimentos corporais que realizam. A aula poderá se iniciar com os procedimentos para a execução da peça, cada qual a sua maneira. O importante é ter as tiras de crepom fixadas numa das pontas da faixa de jornal e o restante dele enrolado até o final para ficar resistente ao movimento. Durante a atividade, também propor aos alunos por meio das câmeras dos celulares, um registro fotográfico dos movimentos que eles irão realizar. Num primeiro momento, definir quem será o grupo de fotógrafos e os estudantes que realizarão a ação para haver a troca de papéis entre eles depois. Posteriormente, o professor pode apresentar a fotografia dos desenhos à classe através de um projetor e, juntos, analisarem as diferentes formas de desenho obtidas pelos diferentes movimentos empregados. Esta atividade é uma oportunidade de os alunos experimentarem outras possibilidades não convencionais de desenho, além de compreender a plural e estreita relação do desenho com as linguagens artísticas.

PESQUISA DE MOVIMENTOS
Desenho com fitas de papel crepom
capturado via registro fotográfico | 2012

PESQUISA DE MOVIMENTOS
Desenho com fitas de papel crepom
capturado via registro fotográfico | 2012

PESQUISA DE MOVIMENTOS

Desenho com fitas de papel crepom
capturado via registro fotográfico | 2012

Sugestão

Dependendo da idade e da quantidade de estudantes em sala, a confecção do brinquedo pode ser um tanto frustrante. Se não for possível, há outra possibilidade de unir as pontas das fitas de crepom, colando-as num palito de churrasco com a ponta previamente retirada. É uma solução um tanto limitada, pois não oferece a liberdade de movimentos corporais do outro brinquedo, mas dá para conseguir desenhos interessantes.

Capítulo 4

Um diálogo acessível do desenho de humor com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs)

Atualmente, o grande desafio dos professores em sala de aula são os celulares que competem a atenção dos alunos com os conteúdos disciplinares. Existem meios para que o professor amenize esta disputa e faça dos celulares seus aliados na aprendizagem dos estudantes, em especial, do desenho de humor com seus aspectos gráficos e formais. A seguir, proponho duas atividades realizadas em sala de aula, cujo foco é o diálogo do vocabulário do desenho de humor com as Tecnologias de Informação e Comunicação. Ambas as atividades foram tentativas de dialogar com o desenho de uma maneira diferente da comum; em muitos casos, obtive êxito, em outros nem tanto. Por muitas vezes eu conseguia chegar até uma etapa do processo de criação, porém tropeçava em dificuldades como a falta computadores para uso dos estudantes, falta de recursos financeiros para impressão individual das fotografias, entre outras carências. Algumas sugestões que proponho nesse capítulo podem não ter sido realizadas por completo, cabendo a mim apenas idealizar como seriam suas conclusões.

Os exercícios propostos a seguir servem para auxiliar o professor a inserir, no ambiente da aula, os meios de utilizar as TICs em diálogo com o desenho de humor.

4.1 VERSÃO FOTOGRÁFICA DO DIÁRIO DE EMOÇÕES

O professor inicia a aula pedindo aos estudantes que rememorem as emoções vividas num dia ou numa semana. Depois divide os alunos em duplas ou grupos, onde um fotografa e o outro se expressa fisionicamente com base nas emoções lembradas. Os estudantes registram via fotografia a sequência das expressões faciais dos colegas. Dependendo da disponibilidade de recursos financeiros da escola, o professor pode imprimir as fotografias sequenciadas para que os alunos completem com informações visuais seus diários. Tais informações podem ser escritas, aderidas, coladas, desenhadas, etc. Se os recursos financeiros forem bem limitados, como é o caso de algumas escolas estaduais, expor as fotografias em sessões de apresentações de slides, em que os estudantes podem ser estimulados a apreciar as expressões dos colegas e criarem oralmente os artifícios visuais.

a) Caretas e manobras

Essa atividade pode ser feita em dupla ou grupos maiores. Consiste em desenhar sobre uma folha de papel pardo o contorno do corpo do colega em uma determinada posição, desenhando os detalhes desse corpo, como as roupas que está vestindo, o tipo de calçado do colega, os acessórios etc. Quando o aluno for preencher os detalhes da cabeça, desenhar o cabelo, as orelhas, o pescoço, mas no lugar do rosto deixar um buraco vazado para o estudante colocar o rosto e exprimir uma expressão facial de acordo com a posição do corpo e ser fotografado. Os alunos compreendem as características do duplo sentido nos desenhos, muitas vezes, pela discrepância entre a posição do corpo combinada com a expressão facial. Os risos gerados entre os colegas é um fator visível desta compreensão. As fotos podem fazer parte de um livro virtual de emoções e serem exibidas numa sessão coletiva.

b) Balões, expressões e fotografia

Esta proposta usa a fotografia, com destaque para as expressões faciais e os balões. O professor pede para os estudantes desenharem em papel cartão vários tipos de balões em tamanhos diferentes: de fala, de grito, de cochicho, de pensamento, de falas duplas, de censura, de ideias, entre outros. O professor deve orientar os alunos, individualmente, ou em grupos pequenos, para que fotografem uma cena onde o personagem (aluno) está emitindo aquela ‘fala’ (balão) e exprimindo uma expressão facial condizente ao que está sendo falado, gritado, cochichado, pensado, etc. Como numa vinheta de um quadrinho onde apenas a expressão do personagem e o balão fornecem o entendimento do que se passa.

c) Praticando as fotonovelas

As fotonovelas e as histórias em quadrinhos se diferem no tipo de imagem que as compõem. Enquanto que as Histórias em Quadrinhos são histórias numa sequência narrativa feita através de desenhos, as fotonovelas são histórias narradas por meio de fotografias. Tanto a fotonovela como as histórias em quadrinhos convergem graficamente no uso dos elementos que compõem as imagens para obtenção de maior ilusão de realidade: os balões, os recursos gráficos, as onomatopeias e as expressões faciais dos personagens. Na escola, as fotonovelas podem ser uma forma de reforçar o estudo dos códigos do desenho de humor em seus aspectos formais e gráficos.

A atividade é uma proposta dos estudantes criarem uma fotonovela com fotografias sequenciais que narrem uma história que poderá ser criada ou adaptada por eles. A atividade pode ser feita em grupos ou não, dependendo da disposição dos alunos, uma vez que uma fotonovela pode ser feita, usando apenas ‘*selfies*’, relativo ao monólogo na linguagem teatral.

O professor pode iniciar a atividade, apresentando uma fotonovela para a classe e propondo aos estudantes que pesquisessem quais os tipos que existem. Após a pesquisa, propor duas maneiras de fazer uma fotonovela: uma fotonovela em revista e outra virtual. A fotonovela em revista, salvo as exceções de fotografar e imprimir as imagens, consiste num processo de montagem e manipulação de fotos totalmente artesanal. O aluno ao escolher os quadros, recortar e colar as imagens, criar e desenhar os letreiros, fixar os balões utilizando papel adesivo, incorporar os recursos gráficos nas vinhetas com o auxílio de uma caneta corretivo, por exemplo, está diagramando artesanalmente sua fotonovela e utilizando dos códigos visuais do desenho de humor de um modo eletivo e consciente das funções simbólicas e comunicacionais de cada um deles. Da mesma maneira, apenas com o diferencial da instrumentalização, a fotonovela virtual abarcará todos estes elementos visuais para o mesmo fim, ou seja, uma fotonovela em que a informação se dará pelo visual e o verbal. Em sintonia ou separados, porém ‘dizendo’ a mesma coisa. Um programa de computador, de simples manuseio para utilizar na escola é o *Power Point*. Com este programa é possível adicionar às fotografias, balões com diálogos e pensamentos, símbolos gráficos correspondentes aos códigos visuais, bem como inserir elementos sonoros e efeitos visuais.

Em ambos os casos, tanto na fotonovela em revista como na virtual, é necessário o professor instruir os estudantes a seguirem um roteiro pré-definido do trabalho a ser feito. Neste roteiro o professor sugere ao aluno:

- a) a importância de estabelecer um roteiro escrito à história a ser apresentada;
- b) separar o texto em quadros a serem fotografados (*storyboards*) a fim de que o roteiro escrito tenha um roteiro visual;

- c) a necessidade de ter definido o figurino dos personagens;
- d) a necessidade de um local pré-estabelecido, podendo ser externo ou interno para o registro das fotografias, dependendo da história e do ritmo visual dela;
- e) pensar como a iluminação pode influenciar nos registros fotográficos e os 'climas' que os estudantes pretendem mostrar nos quadros;
- f) observar que para toda fotonovela, de revista ou virtual, existe o trabalho de diagramar as imagens, ou seja, dispor todos os elementos visuais (balões, letras, onomatopeias, recursos gráficos etc.) nos quadros e estes combinando um ritmo entre si.

Além de explorar os códigos visuais do desenho, com as fotonovelas o aluno poderá compreender melhor os aspectos formais do desenho de humor, a exemplo:

- a) Uma história onde apareça como recurso de humor a ruptura narrativa;
- b) Criar uma paródia de uma história conhecida;
- c) Desenvolver o tom crítico, abordando temas polêmicos da atualidade;
- d) Uma história com duplo sentido.

4.2 ANIMAÇÕES A PARTIR DE APLICATIVOS DE CELULARES

Nesta proposta quis relacionar os elementos visuais das Histórias em Quadrinhos com o estudo das técnicas de animação em “stop motion” com a finalidade de estimular a prática do desenho em sala de aula, tendo como aliados tecnológicos o uso do celular e do computador.

Há inúmeras opções de trabalho com animação, das mais simples as mais sofisticadas em recursos. Para o trabalho em sala de aula, foram apresentadas: o “*Pivot*” e o “*Estúdio Stop Motion*”. Em ambos os casos, a escolha se deu pela facilidade de acesso às tecnologias que os estudantes exibiam possuir, no caso os celulares.

O “*Pivot*” é o aplicativo na área da animação mais simples de que se tem notícia. Ele é muito eficaz na explicação do que é uma animação quadro a quadro. Neste aplicativo o estudante pode movimentar na própria tela do computador ou do celular um ‘homem palito’ criando movimentos diversos para sequências de quadros. Neste procedimento, o aluno percebe que para ter uma cena de poucos segundos são necessários muitos quadros diferenciados pouco a pouco. Quanto menor for a diferença entre os quadros, maior será a ilusão dos movimentos reais e contínuos.

O “*Estúdio Stop Motion*” é um aplicativo de celular com o qual a partir de um conjunto de fotos é possível criar sequências animadas. Esse aplicativo possui ferramentas auxiliares para a edição de vídeo como os efeitos nas imagens e gravação de áudio.

Como todo conteúdo dentro de um processo de aprendizagem em arte, é interessante iniciar o trabalho com as animações a partir de pesquisa das várias produções de diferentes fontes, artísticas e publicitárias, feitas com os mais diversos materiais. Também é interessante propor aos estudantes que pesquisem o tipo de material para utilizar em suas produções e façam experimentações. Com as turmas às quais propus a atividade com animação, muitas desistiram da massinha de modelar depois de testarem. O argumento da maioria foi de que, ao manipulá-la para mudar os movimentos dos personagens, elas se despedaçavam e, ao colar novamente no lugar, a posição nunca ficava igual ao qua-

dro anterior. Após várias experimentações, a maioria dos estudantes optou por fotografias de desenhos feitos previamente, outros optaram pela fotografia de objetos e até deles mesmos como personagens.

Numa atividade de animação feita com o auxílio dos celulares e computadores, os alunos compreendem que:

- a) Todo vídeo exige uma pesquisa e uma programação de atividades para ser realizado.
- b) Os estúdios de animação trabalham de maneira organizada para produzir filmes.
- c) Antes da proliferação dos computadores esta produção era feita manualmente; atualmente, o computador ou celular veio facilitar muito a realização das diversas etapas deste trabalho, como colorir desenhos, estudar movimentos, criar modelos tridimensionais, organizar informações etc.
- d) O “*storyboard*” é a sequência de desenhos e textos que aparecerão no filme. Nele, os estudantes aprenderam a fazer o roteiro escrito, o roteiro visual do que se pretende fazer, os materiais empregados, a forma de manipulação, a maneira de registrar a cena e a sonoplastia, que são elementos primordiais para a execução de um trabalho de animação.
- e) Por fim, os estudantes entendem que a animação quadro a quadro é um trabalho minucioso e que exige muito empenho de quem o realiza.

Ao planejar o trabalho de animação, o professor pode propor uma apresentação coletiva dos vídeos e um bate-papo entre os estudantes envolvidos.

ANIMAÇÃO

Nas imagens acima, os alunos preparam os desenhos para serem fotografados em sequência de movimentos | 2015

Outras ideias a partir destas práticas mencionadas podem ser desenvolvidas pelo professor em sala de aula, principalmente aquelas que fazem o uso das TICs em diálogo com o desenho de humor:

- a) Criar canais e *vlogs* com tutoriais, explicando o uso dos códigos visuais do desenho de humor.
- b) Criação de *jingles* a partir de tiras, caricaturas, cartuns e charges como fonte. Propor aos estudantes a criação de uma música (por meio de paródia) com base nos textos de uma tira, por exemplo. Por texto, entende-se a parte escrita e os códigos do desenho de humor.
- c) Vídeos de esquetes que representem tiras.

Mais algumas palavras

Nenhuma atividade pedagógica é melhor que aquela que dá certo no grupo em que é aplicada. A frase parece redundante ou falaciosa, porém ela indica que não existe modelo ou proposta infalível para todos os grupos. A experiência confirma: o mesmo professor, com a mesma aula planejada, aplicando-a em turmas da mesma faixa etária e escola resulta em aulas distintas, pois a interação operada se dá entre os três elementos fundamentais deste jogo: professor, estudante e proposta. As três variáveis propalam combinações infinitas e mutantes, o que enriquece todo o processo, tornando-o único.

Tais considerações são fundamentais para registrar algumas últimas palavras neste volume da coleção. Por mais que Elisângela detalhadamente tenha explicado as atividades produzidas a partir da pauta do desenho e do riso; por mais que tenha exemplificado com os trabalhos dos estudantes que as executaram em suas aulas, ainda assim, mesmo que filmasse e disponibilizasse cada uma das aulas desenvolvidas, a autora desta proposta pedagógica para o ensino do desenho de teor humorístico não conseguiria garantir aos ávidos profissionais da educação que, em suas salas de aulas, com seus estudantes, obteriam os mesmos efeitos.

Logo, o que se pretendeu no compartilhar desta experiência não foi “ensinar” como fazer atividades enriquecedo-

ras para o aprendizado do desenho. Intencionou-se provocar, com todas as nossas forças e pretensões, suscitar um olhar questionador sobre suas próprias práticas de ensino; um riso espontâneo e um “uaw” diante das sugestões e, principalmente, uma inquietação para que se faça ainda mais e diferente, pois fazer o melhor não seria o caso.

Os fundamentos pedagógicos que dirigem as pesquisas e explorações do Laboratório de Moda, Artes, Ensino e Sociedade, centrados nos saberes sensíveis, na preocupação com a educação estética por meio do incremento de processos de estesia e no fomento da autonomia de estudantes e professores alicerçam a proposta apresentada, a fim de que ao transitar sobre estas sugestões e exemplificações um sujeito mais crítico, menos passivo e mais autônomo se multiplique. Como uma rede sensível e delicada, atenta aos outros sujeitos que compõem essas tramas, aquele que é tocado por nossas pesquisas deve, antes de tudo, sentir-se convidado a fazer do seu cotidiano um permanente sentir do inusitado, aquele produzido do presente visto como novos olhos.

Bons experimentos, ótimos risos e muitos rabiscos.

Referências

TÍTULOS CITADOS E LEITURA RECOMENDADA

ABRAMOVICH, Fanny. *Quem educa quem?* São Paulo: Summus, 1985.

ACEVEDO, Juan. *Como fazer histórias em quadrinhos*. São Paulo: Global, 1990.

ARANHA, Graça S. G. Exercícios do olhar: conhecimento e visualidade. São Paulo: UNESP; Rio de Janeiro: FUNARTE, 2008

ARNT, Rosamaria de Medeiros. *Docência transdisciplinar: em busca de novos princípios para a resignificação da prática educacional*. 266 p. Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Doutorado em Educação: Currículo, São Paulo, 2007

ARSLAN, L.M.; IAVELBERG, R. *Ensino de Arte*. São Paulo: Thomson, 2006.

BARBOSA, Ana Mae (Org.). *Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais*. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. *Arte-educação. Leituras no subsolo*. São Paulo: Editora Cortez, 2003.

_____. *John Dewey e o ensino de arte no Brasil*. São Paulo: Cortez Editora, 2001.

_____. *Teoria e Prática da Educação Artística*. 3ª edição. São Paulo: Editora Cultrix, 1978.

BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Lisboa: Ed. 70, 1991.

BERGSON, Henri. *O Riso. Ensaio sobre a significação do cômico*. São Paulo : Martins Fontes, 2001.

BOURDIEU, Pierre. *La distinction critique sociale du jugement*. Paris: Éditions de Minuit, 1979.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

DUARTE JUNIOR, João-Francisco. *Fundamentos estéticos da educação*. São Paulo: Cortez; Campinas: Autores Associados, 1981.

DUARTE JUNIOR, João-Francisco. *O sentido dos sentidos: a educação do sensível*. Curitiba: Criar, 2001.

DERDYK, Edith. *Formas de Pensar o Desenho*. São Paulo, Scipione: 1989.

DEWEY, John. *Arte como experiência*. Trad. Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010. Coleção Todas as Artes.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Trad. Luís Carlos Borges. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FERRAZ, M. H. C.; FUSARI, M. F. R. *Metodologia do ensino da arte*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Annablume & Fapesp, 2ªed., 2008.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia*. 52. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

FREIRE, Paulo. *Educação como prática da liberdade*. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

GADOTTI, Moacir. *Boniteza de um sonho: ensinar-e-aprender com sentido*. Novo Hamburgo: FEEVALE, 2003.

GADOTTI, Moacir. *Concepção dialética da educação: um estudo introdutório*. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1983.

GIDDENS, Anthony. *As consequências da modernidade*. São Paulo: Ed. da UNESP, 1991.

GOMBRICH, Ernest. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da Ilusão à Imersão*. São Paulo: Editora UNESP, 2017.

HERNÁNDEZ, Fernando. *Cultura Visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Trad. Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

IAVELBERG, Rosa. (org.) *Lá vai Maria material de apoio ao professor*. São Paulo: Centro Universitário MariAntonia, 2003.

_____. *O Desenho Cultivado da Criança: prática e formação de educadores*. Porto Alegre: Zouk, 2006.

_____. *Desenho na Educação Infantil*. São Paulo: Melhoramentos, 2013.

KNELLER, George. *Arte e ciência da criatividade*. 5ª ed. São Paulo: IBRASA, 1978.

LOWENFELD, Victor. & BRITTAIN, W.L. *Desenvolvimento da Capacidade Criadora*. São Paulo, Mestre Jou, 1977.

MACEDO, Lino de. *Os Jogos e o Lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000.

MARTINS, Mirian Celeste; PICOSQUE, G.; GUERRA, M. T. T.. *Teoria e prática do ensino de arte: a língua do mundo*. São Paulo: FTD, 2009.

MARTINS, Raimundo. TOURINHO, Irene (orgs). *Cultura Visual e Infância: quando as imagens invadem a escola...* Santa Maria: Editora da UFSM, 2010.

MÈREDIEU, Florence. *O Desenho Infantil*. São Paulo, Cultrix: 1974.

MORIN, Edgar. *Os setes saberes necessários à Educação do Futuro*. São Paulo: Cortez, 2002.

MORIN, Edgar. *Educar na era planetária: o pensamento complexo como método de aprendizagem pelo erro e incerteza humana*. 2. ed. São Paulo: Cortez: Brasília, DF: Unesco, 2007.

MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007

PINEAU, Gaston. O sentido do sentido. In: NICOLESCU et al. *Educação e Transdisciplinaridade*. Brasília: UNESCO, 2000.

PIMENTA, Selma G.; ANASTASIOU, Léa das graças C. *Docência no Ensino Superior*. 5ª Ed. São Paulo: Cortez, 2014.

PROPP, Vladimir. *Comicidade e riso*. São Paulo: Editora Ática, 1992.

QUELLA-GUYOT, Didier. *A História em Quadrinhos*. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro, (orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4ª ed. São Paulo: Contexto, 2012.

RAMOS, Paulo. *A Leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2010.

RAMOS, Paulo. *Faces do Humor: uma aproximação entre piadas e tiras*. Campinas: Zarabatana Books, 2011.

RANCIÈRE, Jacques. *O mestre ignorante: cinco lições sobre a emancipação intelectual*. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2009.

RIANI, Camilo. *Linguagem & Cartum... Tá rindo do quê? Um mergulho nos salões de humor de Piracicaba*. Piracicaba: Editora UNIMEP, 2002.

RODARI, Gianni. *A gramática da fantasia*. São Paulo: Summus, 1982.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: EDUSP: Annablume, 1998.

SANTOS NETO, Elydio dos. SILVA, Marta Regina Paulo da (org). *Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas, volume I: o trabalho com universo ficcionais e fanzines*. São Paulo: Criativo, 2013.

SCHAFER, Murray R. *O Ouvido Pensante*. São Paulo: UNESP, 2003.

SEVCENKO, Nicolau. *A corrida para o século XXI: no loop da montanha-russa*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

VERGUEIO, Waldomiro. *A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária*. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro, (orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4ª ed. São Paulo: Contexto, 2012.

WILSON, Brent. *Mudando conceitos da criação artística: 500 anos de arte/educação para crianças*. In: BARBOSA, Ana Mae. *Arte-Educação contemporânea: consonâncias internacionais*. São Paulo: Cortez, 2005.

WILSON, B.; WILSON, M. *Teaching children to draw: a guide for teacher and parents*. New Jersey: Prentice-Hall, 1982.

_____. (1974). *Uma visão iconoclasta das fontes de imagem nos desenhos de crianças*. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). *Arte-educação: leitura no subsolo*. 5ª ed. São Paulo: Cortez Editora, 2003.

A coleção “Saberes sensíveis e as artes: ensino, provocações e autonomia”, desenvolvida pela equipe do laboratório Moda, Artes, Ensino e Sociedade, dialoga com distintos campos de saber e opta em seus projetos pela centralidade do sujeito social, considerando que, mesmo influenciado pelo seu entorno social, cultural e econômico, ele não abdicou da condição humana. É em busca da plena autonomia dos sujeitos sociais que os volumes da coleção se empenham, compondo sugestões de fazeres que alcancem a escola formal e o ensino não-formal, a reflexão sobre a formação de profissionais, assim como, a oferta de subsídios para uma docência crítica e criativa, sensível e prazerosa.