

REGINA SILVEIRA, JOGO E EDUCAÇÃO NA CONTEMPORANEIDADE

REGINA SILVEIRA, PLAY-ELEMENT AND EDUCATION IN CONTEMPORANEITY

Andrea Hofstaetter / UFRGS

RESUMO

Tomar trabalhos de artistas como impulso para repensar a atuação docente é um trabalho inspirador e necessário. Encontramos, na arte contemporânea, muitas proposições artísticas interessadas em transformar a relação tradicional do público com as artes. A atuação, a participação, a construção coletiva e o compartilhamento da autoria do trabalho são algumas ideias presentes nessas propostas. Há educadores pensando na aproximação entre atuação docente e ação artística, envolvendo o ato poético no processo de aprendizagem e a produção de alguns objetos propositores poéticos, reativando o conceito de material didático. Uma das artistas propositoras de ações para o público, na forma de jogo, é Regina Silveira. A partir da série Jogos de arte serão estabelecidas relações entre arte contemporânea, educação, jogo e produção de materiais educativos.

PALAVRAS-CHAVE

Arte contemporânea; Educação; Objetos propositores poéticos; Material didático; Jogo.

ABSTRACT

Taking artists' works as an impulse to rethink teaching performance is an inspiring and necessary job. In contemporary art, we find many artistic proposals interested in transforming the public's traditional relationship with the arts. The performance, participation, collective construction and sharing of the authorship of the work are some ideas present in these proposals. There are educators thinking about the approximation between teaching performance and artistic action, involving the poetic act in the learning process and the production of some poetic proposer objects, reactivating the concept of didactic material. One of the actions proposer artists for the public by using playing games is Regina Silveira. Relationships between contemporary art, education, play-element and the production of educational materials will be established based on her series Art Games.

KEYWORDS

Contemporary art; Education; Poetic proposer objects; Didactic material; Play-element.

Introdução

Jogar faz parte do ser humano. Brincar, inventar rituais, definir regras para formas de comunicação e relação a serem experimentadas de comum acordo entre quem quer jogar, são ações que perpassam as culturas de todos os tempos e lugares. Não só a criança brinca. O adulto gosta de brincar. E as artes são um campo fértil de possibilidades para quem deseja se entregar a prazerosas formas de jogo. Os artistas brincam, os artistas jogam... E fazem convites para quem quiser se juntar à brincadeira.

Na contemporaneidade é muito comum encontrarmos obras que se colocam à disposição para adentrarmos no trabalho e interagirmos com os objetos e com as pessoas que aceitarem a provocação. Muitos artistas criam dispositivos que atraem as pessoas, movidas pela curiosidade, pelo prazer da descoberta ou pela simples alegria de tocar e transformar algo que se dá ao toque, que está ali não apenas para ser olhado de longe. Muitos artistas estão interessados em promover a comunicação entre pessoas, em fazer com que pessoas juntas criem alguma coisa coletivamente ou simplesmente em fazer com que a presença das pessoas transforme algo no ambiente.

Uma dessas artistas é Regina Silveira (Porto Alegre, RS, 1939), que ao longo de sua carreira, com início no final da década de 50, atuou com diversas linguagens, com e sem uso de tecnologias digitais, e criou algumas formas de provocar o olhar, incluindo objetos, instalações, interferências em ambientes e fachadas arquitetônicas. Na década de 70 criou, também, uma série de jogos, inspirada em obras de Pablo Picasso e Marcel Duchamp.

Nesse artigo serão feitas algumas considerações sobre esse trabalho específico de Regina Silveira, com o intuito de refletir sobre possibilidades de criação de materiais educativos propositivos, incluindo a presença do jogo e suas potencialidades. Faz parte da metodologia da pesquisa o estudo de produções artísticas, com base em fontes de referência e na leitura de obras, com vistas à criação de objetos de aprendizagem poéticos.

A série Jogos de arte de Regina Silveira

A série Jogos de arte, de Regina Silveira, foi criada em 1977, a partir da apropriação de imagens das obras *Les Femmes d'Alger (O Jogo)* (1907) e *Guernica* (1937), de Pablo Picasso e *Apolinère Enamelled* (1916), de Marcel Duchamp.

A artista elaborou uma série de jogos do tipo adivinhação, quebra-cabeça e enigma, comuns à infância de muitos de nós e também presentes em materiais impressos para adultos. Esse tipo de jogos circula em nossa cultura. São jogos utilizados como passatempo ou como modo de ativar a memória e outras funções cerebrais.

Dentre as propostas dessa série, encontra-se o Teste 1, que apresenta quatro esquemas em desenho da obra *Guernica* de Picasso, sendo que apenas um deles representa o esquema da obra original. O Teste 2, com foco na mesma obra, traz uma prancha com os elementos da obra vazados e as figuras referentes desenhadas ao lado, sendo que a imagem da obra deve ser montada pelo jogador com o uso desses elementos.

Outra das propostas é um enigma feito com referência na obra de Marcel Duchamp, com o formato de *Rébus*, que é um jogo que consiste em representar palavras, frases ou ideias por meio de desenhos, figuras ou letras. A frase ou palavra resultante não precisa ter relação direta com as figuras ou sinais utilizados.

Dentre os demais jogos temos: jogo dos erros, liga-pontos, pinta-ponto, quebra-cabeça, labirinto e telefone sem fio ou jogo do segredo, com o título de Alterações em definições de arte, que foi executado em 29 de março de 1977, no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo. Alguns desses jogos foram retomados na década de 90, caso do Teste 1. As imagens da série podem ser encontradas no *site* da artista, pelo endereço eletrônico <<https://reginasilveira.com/JOGOS-DE-ARTE>>.

A artista faz uso do procedimento de apropriação, muito comum em práticas artísticas na contemporaneidade, mas presente nas artes visuais já desde há muito tempo. Além de apropriar-se do formato de jogos de passatempo, as obras de que se apropria aqui, são de dois artistas tidos como ícones da história da arte, por estabelecerem novos paradigmas para a atuação artística, abrindo caminho para novas formas de pensamento sobre o estatuto da arte, sobre a função do artista e sobre o funcionamento do sistema das artes.

A década de 70 é um período de grande experimentalismo nas artes visuais, seguindo-se às rupturas dos anos 60, que muitos pensadores consideram o início do que chamamos de arte contemporânea. Nesses períodos vários artistas buscam novos meios para realizarem seus trabalhos, incluindo recursos como a fotocópia, a fotomontagem, a diagramação, a heliografia, técnicas diversas de impressão, a arte postal e muitos outros.

A busca de Regina Silveira por esses dois artistas para a criação dos Jogos de arte é muito significativa, do ponto de vista de que os mesmos, a seu tempo, foram também experimentadores de novas formas de ação e pensamento artístico, rompendo com práticas tradicionais no campo das artes e causando a estupefação de um público não acostumado a esse tipo de atuação. A obra *Les Femmes d'Alger (O Jogo)* (1907), de Picasso, é considerada o marco inicial do cubismo, movimento subsequente que bulversou o campo da pintura e da escultura tradicionais. *Fountain* (1917), de Marcel Duchamp, é um *ready-made* "assistido", que remete à ideia inicial do *ready-made*, termo criado pelo artista e que designa o ato de apropriar-se de um objeto qualquer e apresentá-lo como obra, prática que para Duchamp tinha um caráter provocativo ao *status* da arte, mas que se tornou reverenciada como um marco no uso da apropriação de objetos do cotidiano no campo da produção artística.

A série de Regina Silveira faz emergir questões sobre o fazer artístico e sobre o sistema de circulação e legitimação das obras de arte, possibilitando que se façam referências a momentos específicos da história da arte e a problemas trazidos por esses dois artistas, ligados ao seu contexto de produção. O trabalho da artista é um trabalho crítico ao próprio campo em que se insere e de onde surge. Os jogos, além de serem passatempos, vão para muito além disso, criando uma oportunidade de discussão e elaboração de pensamento sobre o fazer artístico. Especialmente sobre o fazer artístico da autora, que, de certa forma, burla o sistema e propõe divertimentos que podem circular fora dos espaços institucionais das artes. A proposição desses jogos de adivinhação e quebra-cabeças é uma provocação a repensar o papel da arte e do artista e o lugar dos objetos de arte.

Vale observar outro aspecto presente nesses jogos de passatempo ou entretenimento escolhidos por Regina Silveira. Alguns deles, em sua forma original, são propostas que direcionam o pensamento e não deixam muito espaço para a imaginação do utilizador. O liga-pontos, por exemplo, terá como resultado final uma imagem pré-determinada. Na proposta da artista, a imagem de fundo é o esquema da obra *Les Femmes d'Alger (O Jogo)* (1907), de Picasso. Essa obra, originalmente,

incomodou muito não só o público, mas também outros artistas e os críticos, pois foi feita de modo a contrariar a tradição da pintura no ocidente. Era um modo de fazer que não se encaixava em nenhum padrão vigente, mesmo os mais vanguardistas. A utilização dessa obra para um liga-pontos não é gratuita.

A série Jogos de arte se coloca como reflexão a respeito de questões artísticas, lançando várias indagações sobre a natureza das representações, sobre o uso de imagens pelos artistas e até mesmo sobre o lugar das imagens da arte. Picasso e Duchamp também se apropriaram de imagens e objetos para lançar perguntas.

Atuação docente como ação artística

Um dos motes da pesquisa em desenvolvimento e do interesse por trabalhos artísticos que proponham desafios e ações para o público é aproximar propostas pedagógicas de proposições artísticas. As proposições artísticas em foco são relacionais e participativas.

A ideia de estética e arte relacional de Nicolas Bourriaud move a procura por proposições artísticas que envolvam as pessoas na experiência de ações coletivas, que proporcionem troca de ideias e afetos ou simplesmente o estar-juntos. De acordo com Bourriaud, a arte relacional é “uma arte que toma como horizonte teórico a esfera das interações humanas e seu contexto social mais do que a afirmação de um espaço simbólico autônomo e privado” (BOURRIAUD, 2009, p. 19, 20), como ocorria no modernismo. E a estética relacional, termo criado por ele, é assim dimensionada: “Teoria estética que consiste em julgar as obras de arte em função das relações inter-humanas que elas figuram, produzem ou criam” (BOURRIAUD, 2009, p.151).

O autor constata que na contemporaneidade há vários artistas interessados em criar proposições para as pessoas, junto com as pessoas, inseridas na realidade de vida das pessoas e dos grupos sociais. Não interessa tanto o indivíduo, mas as relações que se operam em grupo. Muitos artistas tomam como objeto de pesquisa as relações sociais e os modos de viver, coletivamente. “As obras já não perseguem a meta de formar realidades imaginárias ou utópicas, mas procuram constituir modos de existência ou modelos de ação dentro da realidade existente, qualquer que seja a escala escolhida pelo artista” (BOURRIAUD, 2009, p 18).

A série Jogos de arte não necessariamente se coloca como proposição a ser executada em grupo, mas toca em uma prática social e cultural, inserida no contexto

de vida das pessoas, que é o uso de jogos de passatempo. Esses estão à disposição de todos quase que permanentemente, em jornais, revistas e outros meios impressos ou digitais. A proposta da artista foi criar dispositivos que podem circular nas mãos das pessoas, podendo ser reproduzidos e jogados em diversos meios sociais. É uma proposta participativa, que faz com que as pessoas se envolvam em um fazer, que pode abrir-se a pensar sobre questões do campo artístico ou outras que os jogos ensejarem.

Uma das funções dos educadores é criar propostas e dispositivos que levem os aprendizes a pensarem sobre algo, envolvendo-se no processo de aprendizagem e produzindo seu próprio conhecimento. Assim como artistas, podem criar objetos que promovam a intermediação entre sujeitos e entre sujeitos e conhecimentos. E esses objetos podem ter características que se aproximem da poética de proposições artísticas.

Uma pesquisadora que buscou essa relação, entre trabalho pedagógico e proposições artísticas, identificando e ressaltando pontos de relação entre essas práticas, é Tatiana Fernández. Em sua tese de doutoramento, intitulada *O evento artístico como pedagogia*, de 2015, a autora faz notar que na contemporaneidade estamos presenciando mudanças no campo das relações entre arte e pedagogia, o que ela chama de 'virada pedagógica da arte' e 'virada da visualidade na educação' (FERNÁNDEZ, 2015). "A virada pedagógica da arte propõe uma forma de pensar a arte e a educação como espaços de hibridação e fluxo, espaços de contaminação e rompimento ou espaços de fronteira" (Idem, p.121). Situando a sua investigação, em relação à virada pedagógica da arte, diz a autora que:

Bourriaud (2009) e Bishop (2012) fornecem duas linhas de análise teórica e crítica destas manifestações. Para Bourriaud se trata de uma Estética Relacional em que os artistas se propõem restaurar o vínculo social criando espaços de relacionamento humano enquanto para Bishop não se trata de espaços de consenso, mas de participação em que o dissenso é possível, em que os artistas abrem brechas que rompem com o estabelecido, isto é a arte participante. (FERNÁNDEZ, 2015, p.121)

Vários artistas, nas últimas décadas, têm se interessado em estabelecer diálogos com espaços educativos e também em criar espaços educativos, não sendo possível distinguir, em suas proposições participativas e relacionais, o que é espaço da arte e o que é espaço educacional. Assim como na arte, no campo da educação somos os propositores de ações, de formulação de ideias, de construção de pensamentos, com vistas à discussão de questões que estão presentes em nossos contextos de vida. Se a

função da arte passa por fazer discutir e ter ideias, a função da educação é também essa. Há, porém, que se observar que

Pensar no evento artístico como uma pedagogia não significa converter uma na outra, mas provocar tensões e cruzamentos para que a mútua contaminação possa irromper a ordem das coisas. Esta contaminação pode trazer a ambos discursos força crítica e maior poder de agência sobre a construção da visualidade. (FERNÁNDEZ, 2015, p.143)

Na função de educador, temos ciência de que há limites que definem nosso campo profissional. Mas sabemos também que não há limites (a não ser os limites éticos) para inventar modos de organizar situações de aprendizagem e materiais que delas participem, no sentido de que a imaginação criativa corrobora com nosso trabalho. Temos à disposição inúmeras proposições de artistas e podemos fazer uso do que propõem, tanto como material de trabalho disponível – tal como a série Jogos de arte, de Regina Silveira, como podemos também inventar a partir dessas propostas.

O encontro entre a virada pedagógica na arte e a virada da visualidade na educação criou um espaço de interseção, colisão, contaminação, coincidência e hibridação entre arte e educação que pode mudar ambas no século XXI. É necessário identificar instrumentos metodológicos que nos ajudem a compreender e desenhar práticas que atravessem estas interseções na complexidade do mundo contemporâneo. O território da investigação é o espaço de interseção em que os conceitos e os eventos podem fluir. (FERNÁNDEZ, 2015, p.147 e 148)

Material didático ou objetos propositores poéticos?

A busca por novos parâmetros para metodologias de trabalho na educação, incluindo referências artísticas contemporâneas não só como conteúdo, mas também como maneira de fazer, faz com que revisemos, também, o conceito de material didático.

Algumas ideias encontradas no decorrer dessa investigação, para designar os materiais de trabalho pedagógico – que são outra coisa do que recursos didáticos em geral – são baseadas na observação da atuação de artistas e na consideração a respeito das potencialidades educativas e pedagógicas de suas proposições. Uma delas, referência muito importante nesse percurso, é o conceito de Objeto

propositor, desenvolvido por Mirian Celeste Martins (2015), junto a um grupo de pesquisa, tendo como referência o trabalho de Lygia Clark.

Objetos propositores elaborados por educadores interessados em abrir brechas para novas experiências que levem à aprendizagem aproximam-se daquilo que fazem alguns artistas, quando criam dispositivos para serem manipulados e utilizados pelo público que se disponibilizar a executar a proposta. São como convites à participação, que demandam a adesão de alguém. Isso implica em despertar o desejo, a vontade de participar, de fazer, de ver o que acontece na experiência proposta, quando vivida.

Indo um pouco além dessa ideia, Tatiana Fernández (2015) também propõe um conceito para a criação de materiais educativos, a partir da área de Artes, como um dos componentes curriculares. É o conceito de Objetos de aprendizagem poéticos (OAP). A partir da apropriação do termo Objetos de aprendizagem (OA), surgido no contexto de inclusão das tecnologias da informação e da comunicação na educação, no início do século XXI, ligado ao “discurso da denominada Economia da Aprendizagem (Learning Economy)” (FERNÁNDEZ e DIAS, 2015, p.2), e de sua impregnação por uma dimensão poética e autoral, não mecanicista e não homogeneizante, surge outra visão de material didático. De acordo com a autora, constata-se que:

[...] são poucos os OA dedicados ao ensino das artes visuais e desses, poucos são abertos à experiência estética e à criação poética que caracteriza a área. Em grande parte os OA para o ensino das artes se estruturam em um modelo cientificista que “transmite” um certo conteúdo e testa a aprendizagem com respostas que se consideram certas ou erradas. Esse modelo pouco contribui a uma aprendizagem significativa das visualidades porque omite a importância da imaginação, do diferente, do dissidente, do subjetivo e do coletivo na construção do conhecimento e do saber visual. A reflexão crítica e a produção poética não encontram lugar nestas situações. (FERNÁNDEZ, s/d, s/p)

Diante desse cenário e da necessidade de investir na formulação de outras ideias e materiais, propositivos e inspirados em criações artísticas, que são, também, o objeto de estudo do Ensino de Artes Visuais, e que se colocam no cruzamento entre arte e pedagogia, surge a ideia de criação de Objetos de aprendizagem poéticos.

O que aqui se propõe são objetos que sejam ao mesmo tempo pedagógicos e poéticos em base ao conceito de *poiesis* grego associado à produção, criação e formação. *Poiese* é o ato de dar vida, transformar e

continuar o mundo. É, portanto um devir, um processo de vir a ser e não de algo já feito [...]. O acento é sobre o que ainda não é. Os OAP são, nessa perspectiva, objetos especialmente pensados para reinventar e construir conhecimento que continua a se transformar. Devem ser, por esse motivo, objetos que provoquem novas formas de pensar e se relacionar com os conhecimentos, que provoquem eventos. (FERNÁNDEZ, s/d, s/p)

Os Objetos de aprendizagem poéticos, reitero, operam na relação entre pedagogia e arte, sendo que na investigação de Fernández são apresentados vários trabalhos artísticos que se situam nesta conexão. Um dos grupos por ela referenciados é o *Fluxus*, criado nos anos 60.

Na segunda metade do século XX os artistas do grupo *Fluxus* se apropriaram das formas pedagógicas declaradamente e exploraram as potencialidades dos eventos e dos objetos [...], baseados na ideia de experiência estética de John Dewey [...], filósofo da educação moderna. Os eventos e objetos *Fluxus* convidam a experiências com todos os sentidos e promovem a participação na criação. As caixas de George Maciunas contém uma série de objetos para jogar, ler, manipular ou performar. As caixas de dedos (1964) de Ay-O convidam o participante a sentir as diversas texturas escondidas dentro das caixas e os livros de Robert Filliou são feitos para que o leitor se torne autor junto com ele, isso se ele quiser, deixando espaços em branco entre os textos. Estes artistas e outros que participaram do *Fluxus*, como Joseph Beuys, consideravam o ensino como um evento artístico. (FERNÁNDEZ, s/d, s/p)

Fernández observa que os meios usados pelos artistas do grupo *Fluxus* aproximam-se dos usados na educação e no entretenimento. Diz que “livros para escrever junto com o autor ou formulários para preencher, tarefas para se realizar, ou experimentos para realizar propiciam uma abordagem lúdica das relações que se estabelecem” (FERNÁNDEZ, s/d, s/p).

Essas ações também fizeram parte da criação da série Jogos de arte de Regina Silveira. Ela se apropriou de alguns jogos de entretenimento, inserindo em sua concepção conteúdos críticos, sobre os quais pensar, brincando. Ao jogar esses jogos realiza-se uma experiência lúdica, poética, política e educativa.

A partir dessas reflexões o conceito de material didático pode ser reativado. Pode-se pensá-lo como produto do ato criativo. Pode-se considerá-lo, assim, como Objeto propositor poético, numa alusão aos dois conceitos acima referidos. Além de serem propositores de uma experiência estética e poética, podem ser originados por uma intenção poética.

Arte contemporânea, jogo e educação

Não se pretendendo colocar o termo Arte contemporânea em discussão neste artigo, vale mencionar que pensar na inclusão da arte produzida sob este denominador no currículo escolar exige apontar, minimamente, para o campo de complexidades no qual se situa. Para Ronaldo Oliveira (et al.) há múltiplas questões abertas na contemporaneidade, tanto pela arte quanto pela educação.

Pensar no ensino e na arte contemporânea passa, obrigatoriamente, pela necessidade de situar onde tocamos, o que sinalizamos e que relações estabelecemos. Muitas são as questões postas pela arte contemporânea que dialogam ou coincidem com os paradigmas postos para se pensar e praticar educação na atualidade. Destacamos aqui a não linearidade, a utilização de materiais e suportes de origens diversas, a transitoriedade, o efêmero, a virtualidade, a participação do outro na e para a realização da obra; as interfaces da arte com outras áreas, para que possamos apreender este corpo híbrido que se apresenta com outras dimensões e tantas possibilidades de apreensão humanamente multisensoriais, seja da Arte ou da Educação. (OLIVEIRA et al., 2008, p.1404)

Os autores apontam com destaque para uma das importantes transformações ocorridas nas últimas décadas em relação ao papel do observador ou espectador, que muito interessa para a investigação em curso, envolvendo a criação de materiais didáticos. “Para cumprir plenamente seu intento, a arte contemporânea precisa que o fruidor participe, interaja. De mero contemplador/espectador, ele passa a ser participante/integrante da obra, ressignificando-a e recriando-a. A obra só se completa com a sua participação” (OLIVEIRA et al., 2008, p.1404). O processo de aprendizagem em artes e em geral, prevê também a formação do leitor ou fruidor de textos escritos, visuais, musicais e quaisquer outros, sendo necessário, para isso, que o aprendiz participe, interaja com outros sujeitos e com os objetos de conhecimento.

Um elemento importante, que pode acionar esses agenciamentos é a ludicidade. Presente na cultura sob a forma de criação de jogos, rituais ou outras formas de relação entre pessoas, o lúdico é uma forma especial de pensamento, presente e mesmo constituinte das culturas, do humano. De acordo com Huizinga (2005), antes do *Homo Faber* e do *Homo Sapiens* existiu o que chamou de *Homo Ludens*. A ludicidade é uma força criadora, organizadora, significadora de ações. O lúdico envolve prazer, relação com o outro, engajamento, descoberta, invenção. Não existe idade para jogar, para brincar. O jogo dá sentido a muitas ações humanas. E é um aliado imprescindível na educação.

A ludicidade ou o jogo, em suas formas mais concretas, está presente em muitas proposições artísticas da contemporaneidade. Há quem aponte para a presença do lúdico em qualquer manifestação artística, pois a ideia de jogo está presente também no diálogo que se estabelece entre fruidor e obra, seja em que linguagem for, e mesmo na constituição da obra, através da atividade lúdica do artista. Na série Jogos de arte, de Regina Silveira, por exemplo, é bem evidente essa relação.

O desafio que se coloca ao educador, a partir dessas relações, entre arte contemporânea participativa e relacional, educação e jogo – e neste campo, a criação de materiais didáticos, é pensar nos materiais como objetos propositores poéticos, que remetam a experiências lúdicas e prazerosas. Aprender envolve encantamento e ação. E a concepção de aprendizagem que orienta todo o processo será determinante na criação e organização das atividades, proposições e materiais utilizados.

Conclusão

“O artista não coloca soluções, ele coloca perguntas e pode também provocar tensão”, conforme Regina Silveira (SILVEIRA in HAAG, 2010, s/p). O trabalho docente também tem essa missão – ou é desejável que tenha. A intenção da proposta dessa pesquisa é trabalhar na conexão entre o que pode a arte e o que pode a educação, utilizando meios artísticos como impulso para a produção de materiais educativos, tomados como objetos propositores poéticos e na formulação de propostas participativas e envolventes.

Regina Silveira, além de artista, atuou como educadora com diversos públicos. E defende com entusiasmo a ancoragem da atuação docente em procedimentos que dialoguem com a produção de artistas contemporâneos, incluindo a imaginação e a poética:

Nas experiências que tive ao longo do percurso como artista e educadora, que já é um bocado longo, com públicos diversos, adulto e infantil, com e sem repertório ou convivência com a arte, de profissões diversas e vindos de diferentes classes sociais, eu sempre pude encontrar uma grande permeabilidade e respostas muito compensadoras a propostas de arte bastante novas e radicais. Por que não se implica também poética e imaginação? Minha posição é que os signos envolvidos na arte contemporânea têm potencialidade de dar um acesso ao seu entendimento, porque não são históricos ou anacrônicos, mas estão em sincronia com o que aquele público experimenta, no seu tempo, vida e

lugar. Além do mais, o mundo da arte contemporânea em muitos casos toca as fronteiras de outras áreas mais utilitárias, onde inclui até os meios de comunicação, com os quais a arte compartilha muitas vezes não apenas os signos, mas, algumas vezes, também meios e técnicas. Posso pensar que a convivência com essas outras áreas, entretidas na vida prática, pode até estender algumas pontes que facilitem a compreensão das “estranhezas” da arte contemporânea. (SILVEIRA in HAAG, 2010, s/p)

Referências

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FERNÁNDEZ MÉNDEZ, Maria del Rosario Tatiana. **O evento artístico como pedagogia**. Tese de Doutorado. Brasília: Universidade de Brasília, Instituto de Artes, PPGArte, 2015.

FERNÁNDEZ, Tatiana. **Objetos de aprendizagem poéticos para o ensino das artes visuais**. Brasília: Universidade de Brasília, s/d. Objeto de aprendizagem digital. Disponível em: http://www.estagiodeartista.pro.br/artedu/oap_oficina/index_oapnew.htm. Acesso em 01 jun. 2020.

FERNÁNDEZ, Tatiana; DIAS, Belidson. Objetos de aprendizagem poéticos: máquinas para construir territórios de subjetivação. Santa Maria/RS: **Anais do 24º Encontro Nacional da ANPAP**, 2015, p.3481-3495.

HAAG, Carlos. Regina Silveira: a mágica das sombras. Entrevista. **Revista Pesquisa**, Ed 178, dez 2010. São Paulo: FAPESP, 2010. Disponível em: <<https://revistapesquisa.fapesp.br/regina-silveira-a-m%C3%A1gica-das-sombras/>>. Acesso em 08 jun. 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento de cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

MARTINS, Mirian Celeste (org). **Mediação**: Provocações Estéticas. São Paulo: Universidade Estadual Paulista – Instituto de Artes. Pós-Graduação. V.1, n.1, outubro de 2005.

OLIVEIRA, Ronaldo Alexandre de; WARKEN, Carla Juliana Galvão; SOUZA, Maria Irene Pellegrino de O.; MOREIRA, Maria Carla Guarinello de Araújo; SILVA, Vanessa Tavares de. Arte contemporânea e ensino de arte na escola básica: A difícil tarefa e os desafios de se pensar a formação do professor de artes visuais. Florianópolis/SC: **Anais do 17º Encontro Nacional da ANPAP** - Panorama da Pesquisa em Artes Visuais, 2008, p.1402-1413.

REGINA Silveira. **Site da artista**. Disponível em: <<https://reginasilveira.com>>. Acesso em: 01 de Jun. 2020.

ISSN 2175-8212 – Anais do 29º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. [recurso eletrônico]. RODRIGUES, Manoela dos Anjos Afonso; ROCHA, Cleomar (Orgs). Goiânia: Anpap, 2020.

Andrea Hofstaetter

Doutora (2009) e Mestre (2000) em Artes Visuais, com ênfase em História, Teoria e Crítica pelo PPGAV/IA/UFRGS; Licenciada em Educação Artística: Habilitação em Artes Plásticas (1994) pela FEEVALE. Pós-doutorado (2019) pelo PPGEDU/FACED/UFRGS. Professora Associada do Departamento de Artes Visuais/IA/UFRGS. Integrante do GEARTE - Grupo de Pesquisa em Educação e Arte, FACED/UFRGS. Contato: andrea.hofstaetter@gmail.com.