



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

8100 - Trabalho Completo - 14a Reunião da ANPEd – Sudeste (2020)

ISSN: 2595-7945

GT 24 - Educação e Arte

Seis lances de dados sobre o feminismo

Isabel Almeida Carneiro - Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ

Ana Valéria de Figueiredo da Costa - UERJ - PPFH - Universidade do Estado do Rio de Janeiro

SEIS LANCES DE DADOS SOBRE O FEMINISMO

Introdução

Alea jacta est. A sorte está lançada. Muitas vezes são estas as palavras que alguns participantes proferem antes de começar a lançar os dados para as jogadas. E os jogos podem ser também transportados para lugares diversos, dentre esses, a sala de aula. Partindo dessas ideias, o presente texto tem como objetivo central apresentar algumas reflexões ao leitor sobre um percurso do Ensino de Artes a partir da descrição de um processo de passos didatizados em aulas da licenciatura em artes visuais de uma universidade pública com a ideia de jogos que formam teias de conhecimento. Buscamos os jogos como possibilidades práticas de aulas em *espaçostempos* que articulam diversas perspectivas, dentre elas, o feminismo. Não se trata de uma metodologia do ensino de artes, mas possibilidades de trabalho didático-pedagógico numa perspectiva freireana da educação como prática da liberdade.

Método

Os jogos funcionam com regras simples: uma palavra, uma imagem e um texto por aula sobre autoras e artistas feministas, propondo um revisionismo histórico pautado nas produções de obras teórico-artísticas. As palavras, imagens e textos não se fecham entrem si, pois criam redes de relações. Criação de redes complexas de pensamentos através de jogos. Redes de conhecimento sobre a teoria feminista, de saberes que resultam em metodologias para a elaboração de planos de aula, capazes de formar uma teia de inter-relações. O mais importante, ao se tratar do movimento feminista, é criar um ambiente como uma sala de aula, aberta a críticas e desconstruções metodológicas em busca por outras epistemologias, mais ao sul, mais transgressoras, anti-raciais, antilesbofóbicas, antipatriarcais. “Um dos aspectos mais afirmativos do movimento feminista tem sido a formação de um ambiente intelectual alimentado por um fluxo contínuo de críticas e trocas dialéticas” (HOOKS, 2017, p. 18).

Indo do mais imediato ao mais profundo, palavras, imagens e textos se circundam, criam relações entre elas e para fora do círculo. Palavras-imagens-textos. Como elas se traduzem? Qual é a hierarquia de saberes entre elas? Palavras que não descrevem imagens, imagens anteriores às palavras. Como são as respostas às provocações? O que se elabora para uma aula de artes? Por que o saber deve partir da experiência? Capacidade de promover experiência, esse seria o principal sentido do ensino da arte, a arte que só tem sentido na sua transmissão:

toda obra de arte tem em sua essência uma função pedagógica.

Construir uma rede de pensamentos, pensamentos outros, decoloniais, utilizando uma prática transgressora e formadora de liberdade. Falar em rede, entender o que é lugar de fala, termo *standpoint* da teoria feminista, trazer à tona as falas de grupos subalternizados. Textos esses que falam sobre o sexismo, problematizando toda uma construção patriarcal de saberes. Quem pode falar, o que falar, falar para silenciar a quem?

Discussão

Nos jogos estão presentes questões de acaso e tradução, um manto de amplas pregas que não dão conta do objeto traduzido segundo a imagem emblemática de Suzana Kampf Lages (2002) para a tarefa e a melancolia do tradutor. Um campo fechado de possibilidades gerando uma aleatoriedade, algo controlado, mas que sofre do acaso. A escolha de cada palavra, texto e imagem passa por uma aleatoriedade, definida previamente pelas possibilidades de relação. Algumas resultaram em relações distantes, outras bem próximas.

Os jogos trabalham com a ideia de diário, recorte e colagem de temporalidades inconciliáveis, temporalidades históricas que são irreconciliáveis na ordem do fragmento, temporariamente se superpõem e depois voltam a seus lugares de origem. Fragmento, *fragmentum*: resto, pedaço de um todo que foi desfeito e quebrado.

A cada semana elegemos uma palavra, uma imagem e um texto como um jogo de dados, com a temática feminista que se tangenciam e criam possibilidades e ideias artístico/pedagógicas. Assim, a tarefa é uma resposta por semana no formato de plano de aula. Os textos e imagens se relacionam entre si. São *muletas* para tentar entender a obra. Como elas se relacionam.

Conclusão

A escolha dessas autoras e teóricas para a construção da sequência de encontros-aulas aqui apresentadas foi um exercício de pensar o que nos põe a andar e as diversas possibilidades de trabalhar questões que nos movem na contemporaneidade trazidas por elas. Existem ainda alguns poucos espaços na academia nos quais repensamos epistemologias outras que emergem dessas vozes muitas vezes subalternizadas, esquecidas ou silenciadas.

Cabe-nos perguntar e refletir: quais são esses lugares de conhecimento que negamos, essas vozes que sistematicamente são colocadas num lugar, numa caixa? Seria possível que essas obras possam ser vistas de outro ângulo? Sim. Acreditamos que sim e igualmente temos a pretensão de criar espaços de trabalho coletivo que potencializem as vozes que falam há tempos, mas que muitas vezes não as ouvimos, encarapitadas em teorias hegemônicas e oitivas blindadas...

Estudar outras epistemologias para além daquelas ritualizadas academicamente se faz urgente, necessariamente urgente... Tecidas e re-tecidas, as histórias das mulheres que fazem e fizeram a educação como prática para a liberdade vêm sendo registradas ao longo de tantas escritas. Nesse sentido, ao eleger os jogos como possibilidades de encontros em sala de aula dialogando com as obras de artes e textos, buscamos uma *virada epistemológica* estabelecendo outros diálogos possíveis de serem lidos, construídos e reconstruídos com os licenciandos de artes visuais.

O caminho se faz ao caminhar, diz o poeta. A formação se faz ao longo do caminho, conjugando os possíveis, os prováveis, mas também agregando a estes as possibilidades dos que estão presentes e dos que nos falam na tessitura coletiva da construção humana.

Palavras-chave: feminismo, jogos, educação artística.

REFERÊNCIAS

ANZALDÚA, Gloria. *Bordlands/La frontera: The New Mestiza*. Madrid: Capitán Swing Libros, 2016.

BARROS, Roberta. *Elogio ao toque ou como falar de arte feminista à brasileira*. Rio de Janeiro: Ed. do Autor, 2016.

COLLINS, Patricia Hill. Aprendendo com a outsider within: a significação sociológica do pensamento feminista negro. *Sociedade e Estado*, v. 31, n. 1, p. 99- 127, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/se/v31n1/0102-6992-se-31-01-00099.pdf>. Acesso em: 16 maio 2020.

HOOKS, bell. *Ensinando a Transgredir: a educação como prática da liberdade*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

JACQUES, Paola Berenstein. *Estética da Ginga: a arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2001.

KILOMBA, Grada. A máscara. *PISEAGRAMA*, Belo Horizonte, número 11, p. 26 - 31, 2017. Disponível em: <https://piseagrama.org/a-mascara/>. Acesso em: 16 maio 2020.

LAGES, Suzana Kampf. *Walter Benjamin: tradução e melancolia*, São Paulo: EDUSP, 2002.