



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

**UMA BRIÓFITA, UMA FADA, UMA PIPOCA E O MENOR SAPO DO MUNDO:
O NONSENSE EM SALA DE AULA**

LAVÍNIA CAMARGO GONZAGA

**Brasília
2021**

LAVÍNIA CAMARGO GONZAGA

**UMA BRIÓFITA, UMA FADA, UMA PIPOCA E O MENOR SAPO DO MUNDO:
O NONSENSE EM SALA DE AULA**

Trabalho de conclusão de curso de Artes
Visuais, habilitação em Licenciatura, do
Departamento de Artes Visuais do
Instituto de Artes da Universidade de
Brasília

Orientadora: Lisa Minari Hargreaves

**Brasília
2021**

LAVÍNIA CAMARGO GONZAGA

**UMA BRIÓFITA, UMA FADA, UMA PIPOCA E O MENOR SAPO DO MUNDO:
O NONSENSE EM SALA DE AULA**

Trabalho de conclusão de curso de Artes
Visuais, habilitação em Licenciatura, do
Departamento de Artes Visuais do
Instituto de Artes da Universidade de
Brasília

Aprovado em: 18/11/2021

BANCA EXAMINADORA



Prof.^a Dr.^a Lisa Minari Hargreaves
Universidade de Brasília
Departamento de Artes Visuais



Prof.^a Dr.^a Ana Paula Aparecida Caixeta
Universidade de Brasília
Departamento de Artes Visuais



Prof. Me. Marcos Vinícius Silva Magalhães
Secretaria de Educação do DF

Agradecimentos

Agradeço imensamente:

Aos meus pais, por sempre me incentivaram a estudar e a seguir a profissão de artista;

Às minhas irmãs, pela cumplicidade agora e sempre;

Aos meus queridos avós, por todo o amor incondicional;

Aos meus oito cachorros, pela felicidade incomensurável que me proporcionaram e ainda me proporcionam;

Aos meus professores, que contribuíram para minha formação não apenas como professora, mas também como pessoa;

Aos meus amigos, que sempre me fizeram companhia nesse processo compartilhando momentos de felicidade e tristeza;

A minha melhor amiga, que me ajudou excepcionalmente não apenas nesse processo de pesquisa, mas por toda a década pela qual nossa amizade perdura.

Ao meu coordenador que não soltou a minha mão e fez de tudo para que este trabalho fosse publicado.

Assumo agora o compromisso de, por meio do ensino, preservar e espalhar todo o bem que adquiri com vocês.

Resumo

Este trabalho foi desenvolvido com o objetivo de elaborar uma maneira eficiente de introduzir o nonsense à atividade criadora dentro do ensino-aprendizagem das Artes Visuais, voltado para adolescentes. O trabalho primeiro investiga o nonsense e sua relação com a ludicidade e a criatividade e, posteriormente, explica os fundamentos da atividade criadora nos educandos no contexto do ensino-aprendizagem das Artes Visuais, analisando a possibilidade que esses dois temas se envolvam de maneira eficaz dentro de um contexto pedagógico. Por fim, resulta em uma proposta de atividade envolvendo o nonsense e a atividade criadora.

Palavras-Chave: Nonsense; Lúdico; Atividade Criadora; Jogos Pedagógicos; Ensino Fundamental; Criação Artística.

Abstract

This work was developed with the objective of elaborating an efficient way to introduce nonsense to the creative activity within the teaching-learning of Visual Arts, aimed at teenagers. The work first investigates nonsense and its relationship with playfulness and creativity and, later, it explains the fundamentals of creative activity in students in the context of teaching-learning of Visual Arts, analyzing the possibility that these two themes can be effectively involved within a pedagogical context. Finally, it results in an activity proposal involving nonsense and creative activity.

Key words: Nonsense; Ludic; Creative Activity; Pedagogical Games; Elementary School; Artistic Creation.

Lista de Ilustrações

Figura 1: Urso de pelúcia que customizei aos 17 anos.....	10
Figura 2: Fotografias da série <i>Álbum de memórias de Fozzo, A Geladeira</i> , 2019. Colagens digitais.....	10
Figura 3: Montagem nonsense.....	14
Figura 4: Capa da edição de 1863 do livro <i>A Book of Nonsense</i>	17
Figura 5: Alice, a Lebre de Março e o Chapeleiro em <i>As Aventuras de Alice no País das Maravilhas</i>	18
Figura 6: Duquesa ninando um bebe em <i>As Aventuras de Alice no País das Maravilhas</i>	19
Figura 7: <i>Enkoopia Chickabiddia</i>	20
Figura 8: Personagens de <i>O Incrível Mundo do Gumball</i>	21
Figura 9: O Jaguadarte.....	21
Figura 10: Trocadilho com a banda <i>Os Barões da Pisadinha</i>	22
Figura 11: Os excessos da falta de envolvimento emocional do nonsense.....	23
Figura 12: Paródia do filme <i>Robocop</i> feita pela da <i>Turma da Mônica</i>	24
Figura 13: O gato Félix.....	26
Figura 14: Os <i>Looney Tunes</i>	27

Figura 15: Cena da adaptação cinematográfica de <i>O Guia do Mochileiro das Galáxias</i> , onde um dos personagens se protege com uma toalha.....	28
Figura 16: Página de <i>Destrua Este Diário</i> com instrução já realizada.....	29
Figura 17: Colagens de Paul Fuentes. Ambas sem nome, 2021 e 2020.....	29
Figura 18: Memes sobre o meme do Bem-Te-Vi.....	30
Figura 19: Lev Vygotsky.....	32
Figura 20: Fayga Ostrower produzindo.....	34
Figura 21: Lev Vygotsky em experimento.....	35
Figura 22: Creche no Japão, 1989.....	37
Figura 23: Tizuko Kishimoto.....	38
Figura 24: Criação artística na idade escolar.....	40
Figura 25: Casinha número 04, 2021.....	45
Figura 26: Marliete, <i>Contando História</i> , cerâmica policromada.....	46
Figura 27: Miniatura brincando com a semelhança entre a máscara descartável e uma piscina.	46
Figura 28: Exemplo semelhante a tarefa. Miniatura em caixa feita por Anna Belovitskaya.....	47

Sumário

Memorial.....	9
Introdução.....	12
1 O Nonsense Lúdico	14
1.1 O que é o Nonsense?.....	15
1.2 A origem do Nonsense Lúdico	16
1.3 O principais elementos e características do Nonsense Lúdico	19
1.4 O Nonsense Lúdico na contemporaneidade	25
2 A atividade criadora na idade escolar	32
2.1 A atividade criadora	33
2.2 O exercício à imaginação criativa: ludismo, jogo e brincadeira	36
2.3 A criação artística do educando adolescente	39
3 O Nonsense Lúdico como ferramenta à atividade criadora	43
3.1 Plano de aula.....	44
Conclusão.....	49
Referências Bibliográficas.....	51

Memorial

Lembro que aos 8 anos eu levava cenoura crua para o lanche da escola e comia ela igual ao Pernalonga. Um tempo depois, fiz amizade com o carro da família e o batizei de Oscar. Aos doze anos criei um diário onde conversei com mais três amigos imaginários (que depois viraram cinco) até os 15 anos. Em seguida, tive uma espiga de milho seco de estimação e, depois que ele “faleceu”, adotei um pirulito de açúcar em espiral gigante. Na adolescência também usava brincos de argolas tão absurdamente grandes que eles tocavam em meus ombros. Em meu quarto, no lugar de um porquinho, dispunha de um cofre que era uma vaca-ônibus.

Essas são algumas das minhas memórias resgatadas que mostram como a estranheza sempre esteve presente em minha vida. Porém, curiosamente, isso não era visível para mim até entrar na faculdade. No meu primeiro semestre na Universidade de Brasília, em 2017, minha produção artística era enrijecida; não possuía a flexibilidade necessária para despertar o processo de reflexão, nem minha e nem quem observasse, e isso era um reflexo da rigidez de minha própria pessoa.

Sempre fui muito tímida, desde o nascimento. Na faculdade, assim como na vida, isso resultou em um comportamento evasivo. Eu não interagía nas aulas, não mostrava minhas produções, não participava das atividades e nem discussões. Não aproveitei muitos momentos na graduação, pois o que eu menos queria era ser vista. O medo de errar me guiou por muito tempo.

Foi então, na disciplina de Desenho 3, na metade da graduação, que fiz pela primeira vez uma análise mais profunda de toda a minha produção artística até aquele momento. Foi a partir desse momento que consegui enxergar um fraco, porém sempre presente, padrão tanto em minha produção quanto em minha vida: o *nonsense*¹. Ao me aprofundar nesse conceito descobri que, ao contrário do que eu pensava antes, ele pode ser muito mais complexo. Ele possibilitou não apenas ressignificar minha realidade, mas também a mim mesma.

¹ O nonsense é um termo utilizado para designar algo sem sentido, absurdo. Ele será aprofundado no decorrer da pesquisa.



Figura 1: Urso de pelúcia que customizei aos 17 anos.
Fonte: Arquivo pessoal.

Quando comecei a explorar a linguagem do nonsense consegui notar que tudo à minha volta estava se tornando mais leve e alegre; ele me permitiu enxergar tantas outras realidades que antes não me eram nítidas. Minha formulação e produção de ideias e práticas ficou muito mais rica, flexível e criativa; e não apenas na área artística, mas em minha vida. Viver passou a ser muito mais prazeroso e leve.

Ao começar a desenvolver trabalhos e exercícios com essa temática, eu conseguia ver minha felicidade refletida em quem observava minha produção; não é só a mim que ele toca. Isso é perceptível pela popularidade desse tipo de entretenimento nos dias atuais. É o tipo de humor favorito de quase todos os meus amigos.



Figura 2: Fotografias da série *Álbum de memórias de Fozzo, A Geladeira*, 2019.
Colagens digitais.
Fonte: Arquivo pessoal.

Passei também a ser muito mais proativa em todas as áreas da minha vida. O nonsense, por meio da ludicidade e da criatividade que ele incita, me ajudou a desenvolver não apenas coragem, mas vontade de produzir e me expressar. Ele resgatou minha identidade a tanto tempo perdida, me libertando de bloqueios criativos dos mais diversos; na arte, na escrita, na leitura, no raciocínio lógico, nas interações sociais, na auto-expressão, na auto estima, entre outros. Com base nos seus benefícios notados em minha experiência, seria inconcebível da minha parte não procurar desenvolver uma maneira de inseri-lo na vida de outras pessoas.

Introdução

A criatividade e a imaginação são frequentemente estimuladas nas crianças dentro do sistema educacional brasileiro, mas é perceptível que o mesmo não ocorre com a fase da adolescência. A ludicidade é muitas vezes inferiorizada no processo de ensino-aprendizagem dos mais velhos por sua falta de seriedade; ela supostamente não traz benefícios para a próxima fase de desenvolvimento, e com isso ela acaba por ser excluída da metodologia de ensino. Como consequência, quanto maior a rigidez no processo de ensino-aprendizagem, menos espaço há para criatividade.

A ludicidade é essencial não apenas para diversão, mas para a sobrevivência; é ela quem potencializa a capacidade de elaboração e, conseqüentemente, de criação. Sendo uma das possibilidades do ensino das Artes a aproximação do educando com a criatividade, pode ser possível por meio dele buscar alternativas para que esse elo não apenas ocorra como também permaneça para o educando adolescente. E isso só será possível através do estímulo à atividade criadora.

Simultaneamente, também é possível notar uma proximidade que a contemporaneidade criou com um fenômeno que possui relação direta com a criatividade: o nonsense². Ele já existe a muito tempo nas Artes Visuais, mas hoje é também muito recorrente no entretenimento, em desenhos animados, filmes, músicas e principalmente na internet. Isso se dá tanto pelas infinitas resoluções que ele pode alcançar (justamente por ser “desregrado”) quanto pela sua fácil aproximação com o humor, tanto para crianças quanto para os adultos. Assim, esse nonsense humorístico, que será denominado aqui como Nonsense Lúdico, acaba sendo um grande estimulante para o desenvolvimento da criatividade.

Com base nesses fatores, o tema dessa pesquisa é a possibilidade do Nonsense Lúdico enquanto ferramenta à atividade criadora no ensino das Artes Visuais para o educando adolescente. Já a problemática apresentada na pesquisa busca elucidar quais os possíveis potenciais do Nonsense Lúdico enquanto mediador da atividade criadora dentro do ensino das Artes Visuais no Ensino Fundamental II.

Desse modo, esta pesquisa possui como objetivo geral investigar e analisar o nonsense lúdico e o seu potencial enquanto ferramenta pedagógica à atividade criadora no ensino-aprendizagem das artes visuais para adolescentes. Isso irá ocorrer por meio dos

² Usarei neste trabalho o termo de origem inglesa **nonsense** por ser o mais adequado para caracterizá-lo enquanto fenômeno estruturado, em consenso com os estudiosos brasileiros do gênero. Sua respectiva tradução em português (absurdo) pode acabar por remeter a outras coisas, como a filosofia absurdista, já que os estudos sobre o nonsense não são muito difundidos no Brasil.

objetivos específicos, que são: investigar o nonsense e sua relação com a ludicidade e a criatividade; explicar os fundamentos da atividade criadora nos educandos adolescentes no contexto do ensino-aprendizagem das Artes Visuais; analisar se é possível que esses dois temas se encontrem de maneira eficaz dentro de um contexto pedagógico.

Por fim, parte-se da hipótese de que os elementos e mecanismos característicos do nonsense são capazes de proporcionar a expansão da imaginação e da criatividade quando voltados para a ludicidade e que, quando inseridos na prática artística do Ensino Fundamental II, acarretam no desenvolvimento da atividade criadora do adolescente. Talvez o nonsense lúdico (tanto por sua proximidade com os adolescentes quanto pela ludicidade que ele traz) junto ao ensino das artes (por ter uma ligação direta com a criação) possam auxiliar os educandos a expandir a imaginação e a criatividade tão necessárias ao desenvolvimento do ser humano.

Essa pesquisa é de finalidade básica estratégica, com objetivo descritivo e exploratório, sob o método hipotético-dedutivo, abordagem qualitativa e será realizada por procedimentos bibliográficos.

1 O Nonsense Lúdico



Figura 3: Montagem nonsense.
Fonte: Autor desconhecido³.

O nonsense, de modo simplificado, é o discurso ou mecanismo que inverte a lógica vigente do mundo ao qual se está situado. Ele “liga-se ao excêntrico e ao marginal, assim como se liga à **razão imatura da criança** e à **des-razão céptica (sic) ou eufórica do louco e do sábio.**” (VASCONCELOS, 2019, p. 33, grifo nosso). Ou seja, dependendo de como ele é inserido e trabalhado, pode despertar as mais diversas reações. Tanto o medo, a repulsa, e o desamparo quanto a alegria, a diversão e a leveza.

Pode-se observar a partir de diversos exemplos da contemporaneidade o uso do nonsense enquanto mecanismo. No dadaísmo, ele é usado de modo a destruir completamente o sentido (TIGGES, 1988), de maneira muitas vezes jocosa. Franz Kafka (1883-1924), na literatura, o usava para gerar o incômodo e o desamparo (BLUME, 2004). No entretenimento, como os desenhos animados e os memes⁴, ele é usado como artifício para gerar o humor e o lúdico.

Para Bastos: “[...] estabelecer o *nonsense* na verdade é ir contra o sentido rigoroso que pudesse talvez haver. É fazer desaparecer a coerência. Mas é, ao mesmo tempo, instituir uma outra ordem, uma outra coerência: a da brincadeira. Ou a da transgressão.” (1996, p. 11). Logo, uma das possibilidades do nonsense é a de revogar os atuais limites da realidade e propor novos de maneira brincalhona, o que podemos chamar de Nonsense Lúdico.

³ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/738520038901904711/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

⁴ “Imagem, vídeo, frase, expressão, parte de um texto etc., copiada e compartilhada rapidamente e através da Internet, por um grande número de pessoas, geralmente com um teor satírico, humorístico ou para zoar uma situação ou pessoa.”(MEME, 2021).

1.1 O que é o Nonsense?

Primeiramente, seria contraditório à própria existência do nonsense tentar lhe atribuir um sentido. Ele não possui referências que se encaixam no referencial do observador. Não é um fenômeno cujo conteúdo é possível entender: quando investigado, ao invés de respostas, encontram-se mais questionamentos. Sua investigação possibilita apenas a identificação da sua presença e posteriormente a sua análise enquanto fenômeno.

Para iniciar esse processo, é importante esclarecer previamente o que é o sentido: tudo aquilo que é aceito normalmente como “[...] a **verdade** institucional de um determinado código político e moral de valores, dentro de uma dada cultura.” (VASCONCELOS, 2020, p. 39, grifo da autora). Ou seja, algo que tem sentido em um lugar, em um tempo ou para uma pessoa pode ser completamente “sem-sentido” em outro lugar, em outro tempo ou para outra pessoa.

Parte-se da premissa de que o nonsense é uma negação do sentido (BASTOS, 1996). Em toda negação está implícita uma afirmação; se algo não faz sentido automaticamente significa que há algo que faz e vice-versa. Assim, ambos sentido e nonsense confirmam suas existências ao surgirem a partir dos limites um do outro; além de coexistirem no mesmo plano, eles possuem uma relação de interdependência. Contudo, é importante salientar de que negação não é o mesmo que inversão. O nonsense obrigatoriamente implica a existência de um sentido, mas não necessariamente fica subentendido qual é.

Essa negação está relacionada ao que Tiggas (1988) definiu como a principal característica desse fenômeno: a “tensão não resolvida”. Essa tensão é o equilíbrio entre a presença e a ausência de significado; o nonsense permite que o sentido se inicie e simultaneamente o nega. E ela nunca se resolve por que essa quebra de expectativa é a base desse fenômeno: a tensão permanece enquanto o nonsense existir.

E ele consegue existir por meio de dois fatores. O primeiro é que quando algo se apresenta em seu sentido completo para o observador, não há alternativas de interpretações que não aquela que está óbvia. Já no contrário, as peças faltantes ou até mesmo excedentes, abrem um leque de variáveis. “Não há significado ou interpretação fixa e única, mas uma proliferação de estruturas parciais variadamente ambíguas.” (LECERCLE, 2002, p. 24, tradução nossa)⁵, ou seja, a incerteza do nonsense é o que o permite a fomentação das hipóteses e, portanto, as expectativas.

⁵ No original: “There is no fixed and unique meaning or interpretation, but a proliferation of variously ambiguous partial structures.”.

Já o segundo fator é tanto o que inicia quanto o que dá prosseguimento a esse processo de fomentação. De acordo com Lecercle (2002), as pessoas possuem uma necessidade natural em procurar e encontrar algum sentido assim que se deparam com algo novo. O nonsense se aproveita disso e frustra constantemente as expectativas geradas por essa necessidade exatamente com a intenção de estimulá-la cada vez mais, mantendo esse ciclo até o seu “fim” ou até o observador se cansar.

A partir das reflexões expostas acima, pode-se concluir que o nonsense e o sentido são paralelos, em uma situação de equilíbrio onde um depende igualmente do outro. A tensão não resolvida é o que o caracteriza como tal, que ocorre por meio de uma constante formulação de hipóteses e quebra das expectativas motivadas pela necessidade de entender.

1.2 A origem do Nonsense Lúdico

A Inglaterra vitoriana (1837 a 1901) foi um período de transição. De acordo com Morais (1999) os fatores cruciais que ocasionaram isso foram o avanço da indústria e da ciência. Elas se desenvolveram cada vez mais em uma sociedade onde a agricultura e a religião cristã eram os seus principais alicerces. O vitorianismo surgiu assim, em meio a uma polarização entre a euforia e o medo, onde um lado tentava ganhar o espaço que o outro não estava disposto a ceder. Isso se refletiu amplamente na literatura.

De acordo com Silva (2009), a literatura infantil, desde o seu surgimento no século XVII até o século XIX, era caracterizada pelo tom didático e moralista. Mesmo quando as obras passaram a ficar mais fantasiosas, elas permaneciam acompanhadas das lições de moral, com demarcações claras sobre o que era o certo e o errado e as consequências violentas para quem discordava. Na era Vitoriana, isso ficou ainda mais acentuado.

Uma vez que o medo e a resistência a mudanças junto ao forte “perigo” do enfraquecimento da religião se instauraram, elas provocaram uma série de reações defensivas. Morais (1999) expressa que as “virtudes vitorianas” se tornaram uma forma de conservar e proteger a sociedade inglesa. Elas eram basicamente todas vinculadas à postura moral, firmadas em dogmas religiosos e em um puritanismo obsessivo que marcou a época.

Somando isso às ideias desenvolvidas no século anterior por Jean-Jacques Rousseau sobre o conceito de infância e a importância da educação, surgiu a necessidade de guiar principalmente as crianças em direção a essas virtudes. E isso ocorria com rigidez e disciplina

por meio da leitura de livros que alertavam sobre as consequências de más ações; o universo infantil era regido unicamente pelo medo da punição (MORAIS, op. cit.).

Mais a frente, os “contos de fadas” de Perrault sofreram as famosas adaptações dos irmãos Grimm (LIMA, 2016). Nesse processo a violência gráfica dos contos foi atenuada, sendo também adicionadas lições de moral mais elaboradas e contextualizadas com o enredo. Como é possível notar, apesar de a literatura infantil ficar cada vez mais adaptada à mentalidade de seu público-alvo, a liberdade imaginativa continuava sequer sendo cogitada. E foi nesse cenário que Edward Lear lançou o primeiro livro a ter como objetivo apenas entreter as crianças.

A obra *Book of Nonsense*, publicada em 1846 na Inglaterra, foi também o primeiro livro inteiramente nonsense da história (TIGGES, 1988). A obra é uma coletânea de *limericks*⁶, cada um com uma história diferente. Os temas eram variados, sempre com um personagem principal que passava por algum ocorrido cômico e absurdo. As ações exageradas praticadas pelos personagens somando a maneira pela qual são banalizadas pelo texto enfatizam o efeito nonsense e o seu carácter “idiota” (PEREIRA, 2015). A obra também é ilustrada, o que realça ainda mais o absurdo, o lúdico e o humor.

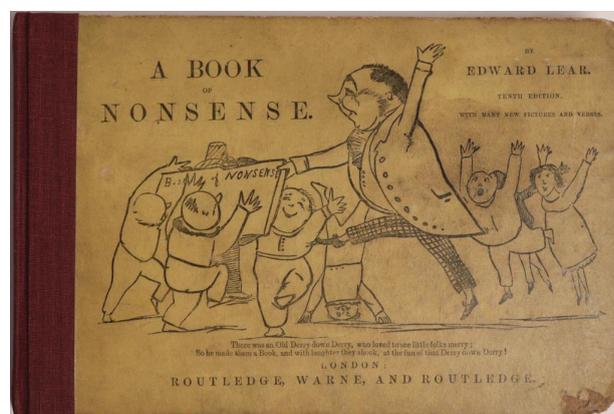


Figura 4: Capa da edição de 1863 do livro *A Book of Nonsense*.
Fonte: Site L'asie Exotique⁷.

Em resumo, a obra de Lear não possuía nenhum conhecimento científico e nenhuma moral. Quando publicada, zombava de ambos os pólos dominantes daquele período. De acordo com Vasconcelos (2020):

⁶ Poemas de uma estrofe, de apenas cinco versos (LIMA, 2016).

⁷ Disponível em:

<https://www.lasieexotique.com/LasieExotique-B000890VQGMK-Bookshop-A-Book-of-Nonsense.html>. Acesso em: 12 nov. 2021.

Deste modo, a literatura *nonsense* instaura-se como reacção (sic) contra a mentalidade que gera o tipo de moldura sócio-cultural da Inglaterra vitoriana: contra o discurso estereotipado (sic) dos epígonos dos grandes nomes; contra a falta de sentido crítico de uma atitude massificada da literatura e das artes, em geral; contra o desajuste evidenciado por essa sub-arte, na sua consideração e representação de formas alteradas de um relacionamento humano e social. (VASCONCELOS, 2020, p. 47).

Consequentemente, a literatura nonsense surge então como uma possibilidade de libertação não apenas das crianças, mas de toda uma sociedade. Indo contra o sentido vazio gerado pelo moralismo exagerado e hipócrita daquela época, o nonsense quebra as barreiras impostas; resgata a liberdade da literatura de ser o que bem pretender e a liberdade de pensamento e exploração do lúdico aos leitores de todas as idades.

Posteriormente, em 1865 na Inglaterra, foi publicado *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*⁸, de Lewis Carroll (TIGGES, 1988). A história conta as aventuras de uma garotinha chamada Alice que se perde em um mundo totalmente desconexo após seguir um coelho falante (CARROL, 2015a). Lima (2016) aponta que as principais diferenças entre as obras de Carroll e Lear é que a de Carroll é uma narrativa, com começo, meio e fim; possui protagonista e personagens recorrentes; faz uso de incongruências características do nonsense, mas não exclui a lógica; segue estritamente as regras gramaticais, mesmo que de maneiras não usuais.



Figura 5: Alice, a Lebre de Março e o Chapeleiro em *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*.
Fonte: TENNIEL, John. [18--?]⁹.

⁸ No original: “*Alice 's Adventures in Wonderland*”.

⁹ Disponível em: <https://www.devoltaaoretro.com.br/2016/06/conheca-as-primeiras-ilustracoes-feitas.html>. Acesso em: 12 nov. 2021.

Por conseguinte, por suas produções mais simples e superficiais, o legado de Lear acabou por não transgredir as barreiras culturais (LIMA, 2016). Então, apesar de não ser o inventor do gênero, Carroll o realizou de forma mais primorosa e elaborada. Sua obra foi a responsável em popularizar tanto produções lúdicas para o público infanto-juvenil quanto por provar o alto potencial do nonsense como propulsor da imaginação e da criatividade.

1.3 O principais elementos e características do Nonsense Lúdico

Tigges comenta que três dos elementos principais da literatura nonsense são: “[...] uma tensão não resolvida entre presença e ausência de significado, falta de envolvimento emocional, apresentação lúdica [...]” (1988, p. 55, tradução nossa)¹⁰. Não coincidentemente são esses os elementos que constituem o alicerce do Nonsense Lúdico contemporâneo.

O autor expõe que os dispositivos mais utilizados pelo texto nonsense para gerar a tensão são a inversão, a incongruência e a simultaneidade. O primeiro, a inversão (espelhamento), atua em um mundo “de pernas para o ar”, onde causa e efeito podem ser invertidos ou revertidos. Como quando a personagem Duquesa de *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* está na cozinha acalentando um bebe, sendo ela uma nobre e essa a tarefa de uma ama ou serva, ocorrendo assim uma inversão social. (LIMA, 2016).



Figura 6: Duquesa ninando um bebe em *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*.
Fonte: TENNIEL, John. [18--?]¹¹.

¹⁰ No original: “[...] an unresolved tension between presence and absence of meaning, lack of emotional involvement, playlike presentation [...]”.

¹¹ Disponível em: <https://www.devoltaaoretro.com.br/2016/06/conheca-as-primeiras-ilustracoes-feitas.html>. Acesso em: 12 nov. 2021.

O segundo, a incongruência (imprecisão ou mistura), ocorre quando elementos díspares não são espelhados o suficiente ou contrastados como o inverso ou a negação do outro, o que faz com que eles fluam uns para os outros sem se sobreporem. Obviamente a intenção não é criar um enigma solucionável (STEWART, 1978 apud TIGGES, 1988); no nonsense, a imprecisão surge e se mantém.

Tigges (1988) cita como exemplo uma cena de *Alice*, onde um bebê aparentemente se transforma em um porco, mas a construção da cena não deixa claro se já não se tratava de um porco desde o início. Pode-se deduzir que as criações de objetos e seres desse gênero também são exemplos de incongruência. Como a “botânica” de Lear, onde existe, por exemplo, a *Enkoopia Chickabiddia*, uma planta que é uma gaiola com uma galinha e vários pintinhos em volta (LEAR, 2008). Ou o bolo em *Alice* que faz com quem o come aumentar de tamanho (CARROLL, 2015a).



Figura 7: *Enkoopia Chickabiddia*

Fonte: LEAR, Edward. **More Nonsense**. [S.l.]: Dodo Press. 2008, p. 1.

O terceiro, a simultaneidade, é o recurso mais forte desse gênero literário para Tigges (1988), pois a tensão entre elementos díspares fica mais visível. Isso ocorre quando um conjunto de objetos ou seres de esferas incompatíveis entre si são trazidos juntos em uma esfera que é incompatível com eles. Um forte exemplo disso é o “elenco” de personagens da animação *O Incrível Mundo de Gumball* (2011). Dentre os colegas de classe do protagonista Gumball (um gato), há um peixe, uma flor, um robô, um dinossauro, um cacto, um balão, uma nuvem, um espírito, uma torrada, uma banana e uma batata.



Figura 8: Personagens de *O Incrível Mundo do Gumball*.
Fonte: Site Ricmais¹².

Tigges (1988) também adiciona que o trocadilho e o neologismo são formas de simultaneidade. O neologismo é uma palavra criada para designar um novo significado ou evento. No nonsense elas surgem com frequência para designar seres, objetos ou eventos que não existem na realidade. Um exemplo famoso é *Jabberwocky* (na tradução mais conhecida em português, *Jaguardarte*) (CARROLL, 2015b), nome de um monstro em *Alice Através do Espelho* (2015). Também é muito comum usar uma palavra existente atribuindo um significado que nada tem a ver com o seu significado original.



Figura 9: O Jaguardarte.
Fonte: TENNIEL, John. [18--?]¹³.

¹² Disponível em: <https://ricmais.com.br/entretenimento/a-turma-do-incrivel-mundo-de-gumball-chega-ao-mcdonalds/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

¹³ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Through_the_Looking-Glass. Acesso em: 12 nov. 2021.

Sobre os trocadilhos, Hammond e Hughes (1978, apud TIGGES, 1988) definem que eles são sentenças ambíguas criadas a partir da semelhança sonora entre duas palavras diferentes. Há também o entendimento de que o trocadilho é uma "metáfora morta". As “vivas” possuem plurivalência conotativa¹⁴, já as “mortas” possuem plurivalência denotativa¹⁵ (LANDHEER, 1984 apud TIGGES, 1988). Isso ocorre em trocadilhos feitos com uma palavra que possui mais de um significado.



Figura 10: Trocadilho com a banda *Os Barões da Pisadinha*
Fonte: MOREIRA, Paulo. 2020¹⁶.

Um exemplo disso é a literalidade. Lima (2016) exemplifica: em uma cena de *Alice* onde os personagens estão molhados, um deles se presta a contar uma história que irá deixar todos “secos”. O vocábulo original em inglês, *dry*, significa usualmente “seco”, mas também pode significar “entediante”. No contexto da frase, o sentido da palavra é “entediante”, mas o personagem usou no sentido de secar, como se a história realmente pudesse secá-los. No entanto, eles frustrantemente permanecem molhados.

O segundo elemento desse gênero citado por Tigges (1988), a falta de envolvimento emocional, é proposital. Pelas emoções serem subjetivas (ou seja, cada um as sente de maneiras distintas), o autor do texto acaba por perder controle do mesmo, pois diversas interpretações podem surgir. Ironicamente, para que seja gerada a tensão do nonsense, é necessário que os elementos possam ser controlados (SEWELL, 2015, apud LIMA, 2016).

¹⁴ Propriedade de apresentar vários significados figurados.

¹⁵ Propriedade de apresentar vários significados literais.

¹⁶ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CG74Gzbnvs-/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

Lima (2016) explica que para que isso ocorra, ou o conteúdo deve ser passado de forma a não ser entendido por completo ou então uma ação que possa despertar emoção deve ser repetida tantas vezes que perde o sentido, tornando-se banal. O exemplo que ela cita é a icônica frase da Rainha Vermelha, “Cortem-lhe as cabeças!”. O que inicialmente pode gerar horror, depois de tanto ser repetido sem trazer consequências, passa a ser normalizado.

No século XXI esse elemento passou a ser monitorado nas produções de público infantil. A falta de consequências que isso ocasiona muitas vezes gerou situações violentas nos desenhos animados; se os personagens se machucavam apenas por breves segundos e também nunca morriam, então não era preciso ter limites nas ações que incidem sobre eles. No entanto, com o passar dos anos isso começou a ser visto como uma banalização da violência. O exemplo mais famoso disso é o desenho *Tom e Jerry* (1940), com uma forte base no humor causado pela violência nonsense, que agora quase não existe nos episódios mais recentes (2018). Esse é um exemplo do porque a ausência de envolvimento emocional deve ser trabalhada com cuidado.



Figura 11: Os excessos da falta de envolvimento emocional do nonsense.
Fonte: Episódio de Tom e Jerry no Youtube¹⁷.

O último elemento citado por Tigges (1986), a apresentação lúdica, é a forma como esse conjunto de elementos são estruturados. Como pode ser percebido ao analisá-los, eles possuem grande propensão para gerar a ludicidade e o humor. Essa literatura, em sua maioria, os utiliza frequentemente com essa intenção. Principalmente na infanto-juvenil, que possui sobretudo a intenção de entreter.

¹⁷ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WgGkrK4QNbo&ab_channel=WBKidsBrasil. Acesso em: 12 nov. 2021.

Porém, o nonsense não faz uso de piadas, pois elas possuem um ponto (TIGGES, 1988). A graça dele surge justamente da falta desse ponto; ela ocorre por meio da característica que pode ser observada em todos os elementos citados até aqui: a quebra de expectativa. Dois dos principais mecanismos que proporcionam isso com uma óbvia intenção humorística são os trocadilhos e as paródias.

Essa última é muito recorrente. Tiggles (1986) não a citou junto aos outros elementos pois, de acordo com ele, a paródia em si não é nonsense. Todavia, elas podem ser usadas para criar o elo entre o leitor e a obra (LECERCLE, 2002). As referências presentes na paródia (os materiais aos quais ela está parodiando) estão dentro da realidade do leitor. É da aproximação entre o leitor e o texto que, ao se deparar com algo conhecido tendo seu sentido original “desvirtuado”, a graça surge.

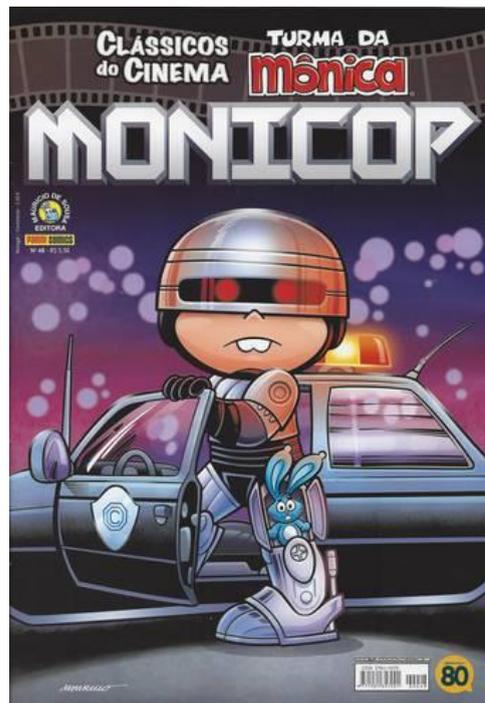


Figura 12: Paródia do filme *Robocop* feita pela da *Turma da Mônica*.
Fonte: Site Omelete¹⁸.

Mesmo não sendo nonsense, por sua semelhança com ele (a quebra de expectativa) a paródia é muito usada na literatura nonsense infanto-juvenil para gerar humor. Uma das

¹⁸ Disponível em:

<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/turma-da-monica-de-vingadores-ate-senhor-dos-aneis-as-principais-parodias-cinematograficas-dos-quadrinhos#1>. Acesso em: 12 nov. 2021.

formas de paródias que Carroll usava era mudar as palavras e os sentidos originais de poemas e canções inglesas famosas da sua época (RADAELLI, 2012).

Um diferencial do humor por quebra de expectativa nesse gênero citado por Tigges (1988) é que a expectativa que será frustrada é frustrada. Não é possível nem mesmo se acostumar com um padrão de quebra, o que às vezes ocorre em outras formas de entretenimento; a única coisa previsível é de que não há previsões. É essa incerteza que, às vezes nem intencionalmente, dá o tom humorístico.

E apesar de o humor inicialmente parecer ir contra a ausência de emoção, isso não ocorre. Ele não descaracteriza o nonsense, pois não resolve a tensão entre ausência e presença de sentido, apenas a libera. O riso é como uma desistência: rindo, deixa-se aquele quebra-cabeça para ser resolvido mais tarde (TIGGES, op. cit.).

Por fim, como pode ser observado nas características descritas no capítulo, para mais ou para menos, a quebra de expectativa é uma característica inerente do nonsense. No contexto da literatura nonsense infanto-juvenil ela é intencionalmente trabalhada para gerar a ludicidade e o humor. E foi a partir dessa origem que o Nonsense Lúdico se desdobrou para ser o que é hoje.

1.4 O Nonsense Lúdico na contemporaneidade

Anos após o surgimento da literatura nonsense, no início do século XX, começaram a surgir as primeiras animações (ROSA, 2007). Ler e interpretar é mais trabalhoso que apenas assistir e, ainda por cima, até hoje, aprender a fazer os dois não é acessível a todas as camadas (INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2019). Desse modo, os desenhos certamente foram recebidos como uma forma muito mais acessível e abrangente de entretenimento do que os livros.

Conforme Rosa (op. cit.), por volta de 1919 as animações popularizaram graças ao *Gato Felix*. O enredo da animação era sobre o dia-a-dia de um gato antropomorfizado que passava por situações engraçadas que às vezes nem com humanos ocorreriam. O nonsense não era o foco, mas foi usado como artifício para gerar humor. Devido ao sucesso, o *Gato Félix* foi inspiração para as animações que prosseguiram, o que influenciou a forma como esse recurso foi usado nelas.

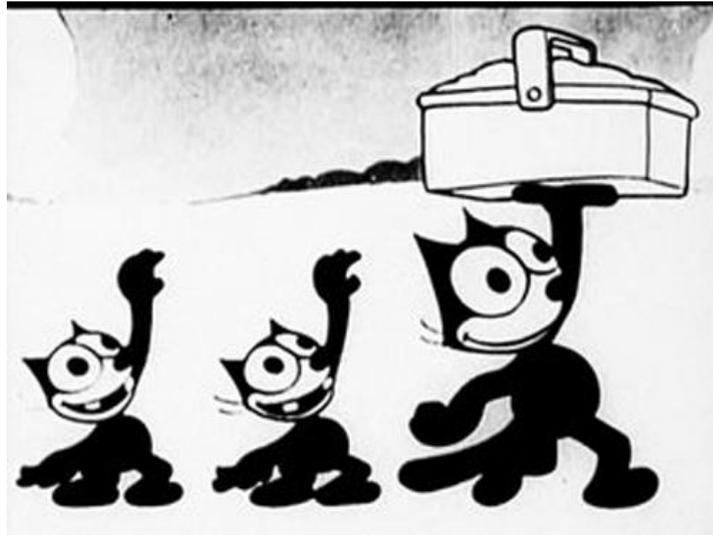


Figura 13: O gato Félix.
Fonte: Site Animação¹⁹.

De acordo com Alessandro Costa (2008), enquanto Walt Disney desenvolvia suas animações guiado pela busca pelo "real", os outros estúdios buscavam se distanciar da realidade, fazendo bastante uso do humor e explorando e extrapolando os limites. Isso pode ser observado em desenhos como os *Looney Tunes* (1930), que tinham um exímio *timing*²⁰ cômico gerado pela quebra de expectativa causada pelo nonsense dos personagens e das situações.

O *Pernalonga* (personagem mais famoso dos *Looney Tunes*) chegou a se tornar o símbolo das animações na época da Segunda Guerra Mundial (COSTA, op. cit.). Nesse período, o nonsense assumiu o posto de "lógica dos desenhos animados". Dessa forma, o legado da literatura nonsense passou a moldar boa parte deles, assim como eles próprios passaram a moldá-lo. Assim, o sucesso dos desenhos acabou por transformá-los nos principais agentes na concretização do nonsense como entretenimento. E não apenas para crianças como também para todas as outras idades.

¹⁹ Disponível em: <https://mariaeusebio12av1.wordpress.com/desenhos-animados/gato-felix/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

²⁰ "Sensibilidade para o momento propício de realizar ou de ocorrer algo, ou senso de oportunidade quanto à duração de um processo, uma ação etc." (TIMING, 2021).



Figura 14: Os *Looney Tunes*.
 Fonte: Página dos *Looney Tunes* no site Wiki Dublagem²¹.

No século XXI, cada vez mais incorporado na cultura popular, ele deixa de ser apenas um artifício e passa, assim como na literatura nonsense, a ser o foco das produções. A hipótese de Radaelli (2012) é de que, por ser livre de censura e incitar o desejo de libertação das amarras da lógica vigente, o nonsense passa a ser uma condição para a criação. Isso pode talvez explicar a sua abundância no século XXI; ele se tornou seu próprio combustível.

Um exemplo do Nonsense Lúdico atual nos desenhos animados é a animação *O Incrível Mundo de Gumball* (2011). O que ela possui de diferente das animações do século anterior é que o nonsense nela não é apenas um artifício; a animação realmente o desenvolve como um gênero. O enredo gira em torno do cotidiano absurdo de Gumball e sua família.

Alguns exemplos nesta animação são: o peixinho dourado de Gumball se antropomorfizar repentinamente e sem explicação e virar seu irmão adotivo, Darwin; o fato anteriormente citado sobre os seres vivos serem exorbitantemente diversos, desde uma bexiga flutuante a um dinossauro; a multiplicidade técnica da obra, que mistura simultaneamente animação 2d, 3d, stop-motion, fantoche, fotografia, etc.

Já um exemplo na literatura é a série de livros *O Guia do Mochileiro das Galáxias*, escrito por Douglas Adams a partir de 1979. A sua diferença com a literatura nonsense infanto-juvenil inaugural é que o humor aqui está muito mais presente e desenvolvido. O enredo é sobre as aventuras do humano Arthur Dent no espaço-tempo depois que a Terra foi “demolida” para dar lugar a construção de uma via expressa hiperespacial.

²¹ Disponível em: https://dublagementpedia.fandom.com/pt-br/wiki/Looney_Tunes. Acesso em: 12 nov. 2021.



Figura 15: Cena da adaptação cinematográfica de *O Guia do Mochileiro das Galáxias*, onde um dos personagens se protege com uma toalha.
Fonte: Site Olhar Digital²².

Alguns exemplos marcantes do nonsense desse livro são: a resposta para a “Questão Fundamental da Vida, o Universo e Tudo Mais” ser calculada por milhares de anos e o resultado ser 42; o excesso de magnitude e funções agregadas às toalhas; os golfinhos serem tão inteligentes a ponto de saberem desde sempre sobre a iminente destruição da Terra (ADAMS, 2020).

Ainda na literatura, porém de modo diferente, há também os livros interativos. O diferencial desse exemplo é que nele o nonsense envolve a ação, não apenas a imaginação. Apesar de não ser um gênero exclusivamente nonsense, o sucesso estrondoso dessa literatura se iniciou após o lançamento de *Destrua Este Diário* (2013), de Keri Smith. O livro em questão constitui uma série de instruções que isoladamente não são todas nonsenses, mas que acabam assim se tornando dentro da proposta: um livro auto-destrutivo. São coisas como levar o livro para o chuveiro, esfregar os pés nele, ou até mesmo vesti-lo.

²² Disponível em:
<https://olhardigital.com.br/2020/05/25/cinema-e-streaming/hoje-e-o-dia-da-toalha-voce-sabe-por-que/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

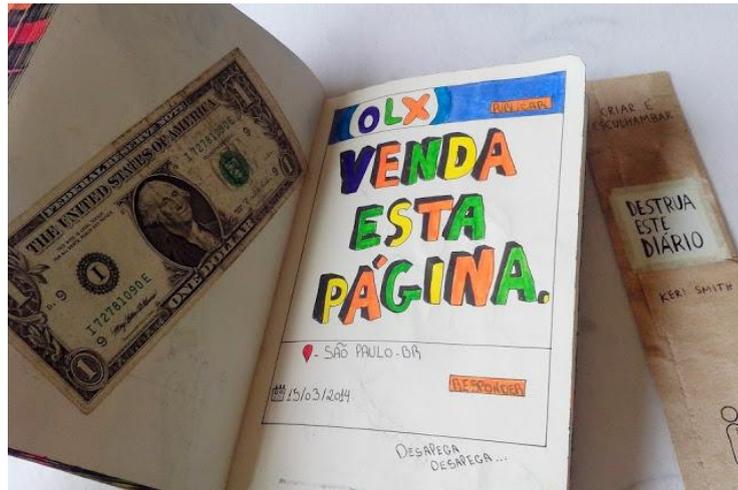


Figura 16: Página de *Destrua Este Diário* com instrução já realizada.
Fonte: PICOLI, Aline Goettems. 2017²³.

Nas Artes Visuais o nonsense também ganhou o tom lúdico. Um bom exemplo disso são as colagens que se popularizaram por meio da praticidade das ferramentas de edição. O artista e designer Paul Fuentes utiliza elementos do nonsense para produzir colagens criativas e divertidas. O mais comum em sua produção são os trocadilhos, que brincam com a semelhança visual entre seres, objetos e situações para mexer com a imaginação do observador.



Figura 17: Colagens de Paul Fuentes. Ambas sem nome, 2021 e 2020.
Fonte: Perfil do artista Paul Fuentes no *Instagram*²⁴.

²³ Disponível em: <https://www.lostwords.com.br/2017/07/resenha-destrua-este-diario-keri-smith.html>. Acesso em: 12 nov. 2021.

²⁴ <https://www.instagram.com/p/CQGo9ryJ1s6/>.

<https://www.instagram.com/p/CJEWUzcpvhn/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

O que mais exemplifica a relação entre contemporaneidade e o Nonsense Lúdico são os memes, que hoje são uma nova forma de comunicação. O meme tem o humor como objetivo e se resume muitas vezes a uma imagem, uma frase ou a segundos de um vídeo. Ele não é exclusivamente nonsense, mas o nonsense é recorrente nele. Nesse âmbito há o resgate, mesmo sem saber, das curtas narrativas puramente cômicas dos *limericks* de Lear.

Um bom exemplo recente seria o som do pássaro Bem-te-vi colocado em contextos completamente aleatórios. Uma das tirinhas do ilustrador Paulo Moreira satiriza a popularidade estrondosa desse meme, assim como o perfil humorístico *Greengo Dictionary*, que traduz o português para o inglês de maneira parodiada. Inclusive, a relevância do Nonsense Lúdico pode ser observada pelo sucesso na rede social *Instagram* de perfis que possuem como foco principal o humor nonsense. Como por exemplo o perfil *Coisas Para Ver Chapado* (@coisaspvchapado)²⁵, com 1,9 milhões de seguidores.

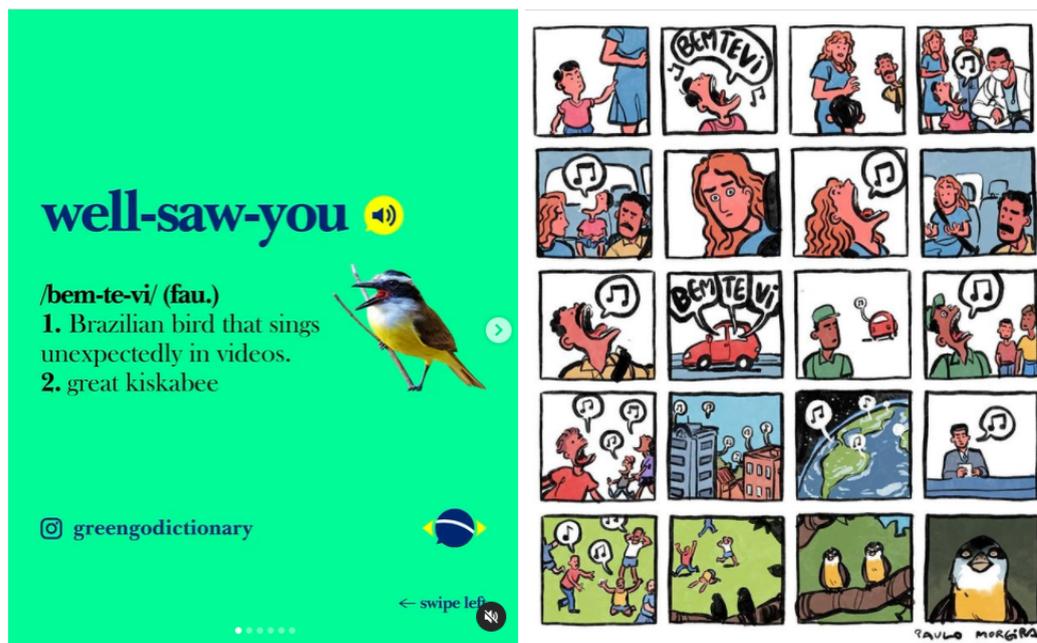


Figura 18: Memes sobre o meme do Bem-Te-Vi

Fonte: GREENGO DICTIONARY; MOREIRA, Paulo. 2020²⁶.

Por mais “boba” que seja a forma pela qual o nonsense se apresenta, ele ainda assim não será tão superficial quanto o entretenimento comum (TIGGES, 1988). A função do entretenimento é distrair, mas para que isso ocorra plenamente é necessário que ele não possua conteúdos que incitam o raciocínio. Logo, mais um de seus paradoxos é que ele mexe

²⁵ Disponível em: <https://www.instagram.com/coisaspvchapado/>. Acesso em: 10 nov. 2021.

²⁶ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CSkNihzlFZX/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

<https://www.instagram.com/p/CSIt5E4tyNy/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

com o raciocínio de uma maneira divertida: a tensão o incita para no fim não lhe dar resultados.

O *nonsense* recupera nosso prazer antigo em brincar com as palavras e a lógica e, de uma maneira alegre, nos diz algo de nossa infelicidade diante da ordem costumeira. Por várias vezes, com sua aparência cômica, mexe com as coisas sérias de nossas vidas - desejo e morte, identidade e autoridade, linguagem e significado, divertimento e jogos. E ainda é inerentemente um protesto contra a tirania de uma ortodoxia séria. (HAUGHTON, p. 32, apud BASTOS, 1996, p. 31).

Por fim, o Nonsense Lúdico sai da mesmice da vida, que por muitas vezes é triste e árdua, e apresenta possibilidades que antes não eram permitidas. Ele se apresenta não como uma forma fútil de fugir da realidade, mas como uma nova maneira de se enxergar e viver a vida. Uma maneira que pode ser muito mais leve e divertida, tal qual é a razão de seu sucesso.

2 A atividade criadora na idade escolar

O discurso da psicologia naturalista afirma que os seres humanos já nascem com aptidões e que são elas que possibilitaram a aquisição do conhecimento, não o contrário: “[...] não será a apropriação da arte a condição do desenvolvimento do talento artístico, mas o talento artístico que condicionará a apropriação da arte.” (LEONTIEV, 2004, p. 302 apud FRANCIOLI, MAXIMO, 2014, p. 2).

É um discurso anti-evolutivo, pois preserva a desigualdade social, justificando a soberania de uns pelos outros não por diferenças de oportunidade, ambiente e estímulo às capacidades individuais, mas sim porque são de fato superiores. Ele nega à educação o seu carácter revolucionário, sugerindo de que ela é capaz apenas de polir talentos e não de desenvolver habilidades.

Indo totalmente contra isso, a Teoria ou Psicologia Histórico-Cultural foi desenvolvida por Lev Vygotsky (1896-1934) entre os anos 1920 e 1930, na antiga União Soviética (MASCIONI, MELLO, 2014). Ela propõe que o ser-humano tem seu desenvolvimento em uma ordem sócio-histórica e uma base biológica, onde a atividade criadora (ou criativa) é a ferramenta que concretiza isso (FRANCIOLI, MAXIMO, 2014).



Figura 19: Lev Vygotsky.
Fonte: Site Nova Escola²⁷.

²⁷ Disponível em:

<https://novaescola.org.br/conteudo/382/lev-vygotsky-o-teorico-do-ensino-como-processo-social>. Acesso em: 12 nov. 2021.

Mascioli e Mello (2014) explicam:

[...] o desenvolvimento humano é compreendido não como a decorrência de fatores isolados que amadurecem, nem tampouco de fatores ambientais que agem sobre o organismo controlando seu comportamento, mas sim como produto de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida, entre indivíduo e meio, cada aspecto influenciando sobre o outro. (MASCIOLO, MELLO, 2014, p. 73).

Ou seja, o ser humano não nasce com características e habilidades inatas, mas sim as desenvolve. Ele nasce apenas com a capacidade de desenvolver sua humanidade, mas as “sementes” que possibilitam isso dependem das condições da ordem sócio-histórica em que está inserido. No entanto, o ser humano não é apenas influenciado pelo ambiente, ele também o influencia, numa relação recíproca.

É essa reciprocidade que permite ao ser humano se projetar para o futuro e não ficar apenas à mercê dele, e ela só é possível devido a atividade criadora. Notando a magnitude dessa atividade para o ser humano, o processo de ensino aprendizagem possui o papel importantíssimo de estimular e expandir a capacidade criadora dos educandos para que assim eles possam ter seu desenvolvimento imaginativo e criativo plenamente.

2.1 A atividade criadora

Vygotsky (2012) salienta que o cérebro é capaz de conservar, reproduzir e criar. Com base nessas capacidades, ele define em duas categorias os tipos de atividades realizadas pelos humanos: a reprodutora e a criadora.

A reprodutora está ligada à memória, onde a pessoa repete comportamentos elaborados e/ou revive trações de impressões tidas anteriormente em experiências passadas. Ela facilita a adaptação ao meio externo pois, baseados nas experiências anteriores, torna a pessoa capaz de repetir os feitos bem-sucedidos do passado em situações semelhantes no futuro. Um exemplo seria o processo de repetição para aprender a tocar flauta.

Já a atividade criadora (ou criativa), por meio da capacidade combinatória, modifica criativamente e cria a partir dos elementos conservados de experiências passadas. Ela é, essencialmente, um processo adaptativo; o ser humano que apenas reproduz torna-se incapaz de se adaptar a situações adversas no futuro. Um exemplo seria o processo de, a partir da combinação de conceitos, criar uma melodia usando a flauta.

Para Ostrower (2001), ao realizar um ato, se compreende ele e também a si dentro dele; o fazer é como uma projeção da ordem interior. A criação, o fazer, é “[...] uma maneira específica de focalizar e de interpretar os fenômenos, sempre em busca de significados.” (OSTROWER, 2001, p. 9). Logo, é na busca por esclarecimento que consiste a motivação em criar, que inclui a capacidade de compreender, e essa, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar e significar. Esse é o percurso da imaginação criativa, a base da atividade criadora, ao qual Vygotsky (2012) separa em quatro partes.



Figura 20: Fayga Ostrower produzindo.

Fonte: Site da revista História Ciência Saúde - Manguinhos²⁸.

A primeira é a dissociação. Essa função realiza uma fragmentação de materiais coletados da experiência vivida e a comparação destas partes, resultando no armazenamento das partes relevantes e o descarte das partes irrelevantes na memória. Essa função é essencial para o desenvolvimento mental humano. Ela serve de base para o pensamento abstrato, pois é por meio dela que os conceitos são formados. É através dela que o repertório da imaginação é criado. Quanto maior e mais variada a experiência humana, mais material estará disponível.

A segunda parte é a modificação. As impressões são o que classificam e modificam o material coletado. Elas nada mais são que as sensações que uma experiência gera. Partes das impressões que se tem sobre algo são guardadas e passam a ser constantemente modificadas, sendo sobrepostas e mescladas às impressões anteriores e sucessoras. Como, por exemplo,

²⁸ Disponível em: <http://www.revistahcsm.coc.fiocruz.br/exposicao-comemora-centenario-de-fayga-ostrower/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

associar a cor azul ao frio ou a tristeza. Essas impressões modificam a forma como percebemos os fatos, para mais ou para menos.



Figura 21: Lev Vygotsky em estudos.
Fonte: Página de Lev Vygotsky no site Tost Post²⁹.

Para Vygotsky (2001), as pessoas possuem uma tendência ao exagero quando, na euforia, querem ver as coisas de forma aumentada. O exagero é importante para a criação, pois é através dele que é possível ampliar os limites impostos pela realidade sobre algo; é ele quem permite enxergar além do aparente. É o exagero que permite que hipóteses sejam formuladas.

Essa formulação é a terceira etapa, a associação, ou seja, a junção dos elementos dissociados e modificados. Para Ostrower (2001), as associações:

Geram um mundo experimental, de um pensar e agir em hipóteses – do que seria possível, se nem sempre provável. O que dá amplitude à imaginação é essa nossa capacidade de perfazer uma série de atuações, associar objetos e eventos, poder manipulá-los, tudo mentalmente, sem precisar de sua presença física. (OSTROWER, 2001, p.20).

São as associações que, na prática, possibilitam a expansão da realidade dentro da imaginação. Mesmo que nem sempre sejam exequíveis na realidade, na imaginação são infinitas as hipóteses. Para Ostrower (op. cit.), as hipóteses desencadeiam os mais diversos sentimentos que influenciam diretamente as vontades, prioridades e desejos do ser humano. São essas prioridades que incentivam a criação.

²⁹ Disponível em:

<https://tostpost.com/es/noticias-y-sociedad/11639-lev-vygotsky-biograf-a-fotos-y-creatividad.html>. Acesso em: 12 nov. 2021.

Desse modo, a última parte da atividade da imaginação criativa é a cristalização. É quando a imaginação se externa no mundo físico, quando a ideia sai do campo do pensamento e ganha uma forma material. A particularidade dessa etapa é que ela depende do desenvolvimento de habilidades técnicas e de tradições (os exemplos criativos que influenciarão o criador).

Apesar da complexidade do processo, não necessariamente os resultados da imaginação serão sempre primorosos. De acordo com Ferreira, Silva e Zago : “[...] quanto mais elaborada a capacidade do sujeito organizar suas ideias e pensar sobre elas, maior será a potência imaginativa.” (2021, p. 23). Ou seja, é necessário exercitar a capacidade combinatória da imaginação para que as combinações se tornem cada vez mais criativas. Afinal, a capacidade de elaboração e combinação de elementos é o fundamento do processo criativo (VYGOTSKY, 2012).

Em suma, a atividade criadora (e por conseguinte a imaginação e a criatividade) é imprescindível para o desenvolvimento do ser humano enquanto um ser capaz de modificar o seu presente e desse modo se adaptar ao futuro. É de grande importância que haja uma estrutura que possua os meios necessários para incentivá-la e aprimorá-la.

2.2 O exercício à imaginação criativa: ludismo, jogo e brincadeira

Segundo Dias (2017), na criança, a imaginação se desenvolve na forma de jogo. Primeiramente a criança desenvolve o jogo sensório-motor, depois ele evolui para o jogo simbólico. Este último ajuda a criança a desenvolver a criação de símbolos, o que é essencial para a racionalidade (Kishimoto, 2017). Ele amplia as possibilidades de ação e compreensão do mundo pela criança.

Isso por sua vez é possível pois, ao alterar o significado de objetos e situações, algo que existe na imaginação pode passar a “existir” na realidade. Vygotsky (2012) comenta que por meio da imaginação é possível desenvolver tanto experiências que não foram vividas quanto vivenciar os sentimentos desencadeados por elas. O mundo deixa de se resumir aos limites físicos e passa a estar presente integralmente no pensamento, podendo (por meio do símbolo) ser fisicamente representado na realidade de diversas maneiras (DIAS, 2017).

Essa expansão do mundo ocorre com a criança por meio do lúdico que, além do jogo, abrange também a brincadeira e o brinquedo. Kishimoto (2017) define o brinquedo como sendo o objeto que dá suporte à brincadeira, o estímulo físico ao imaginário, como a vassoura

que vira um cavalo. O jogo é mais complexo, pois possui uma dimensão material, cultural e técnica; a partir dos quatro anos ele passa a envolver regras (ASSIS, 2017). Já a brincadeira é o jogo em ação, a concretização das regras do jogo; o lúdico em ação.



Figura 22: Creche no Japão, 1989.

Fonte: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.), 2017, p.14.

Para Teixeira (1995, apud SANTOS, 2019), o lúdico é caracterizado pelo prazer e pelo esforço espontâneo. Ele é capaz de envolver intensa e completamente o indivíduo, o que gera entusiasmo. Esse envolvimento emocional que ele gera o torna uma atividade de grande teor motivacional, que provoca euforia. É daí que surge o prazer que a ludicidade causa; apesar dela não gerar o interesse do indivíduo, ela o potencializa e canaliza as energias em um esforço pleno para a realização de um objetivo.

É por essa capacidade lúdica que nas perspectivas educacionais progressistas a brincadeira vai além do entretenimento (PENTEADO, 2017). A motivação e espontaneidade geradas tornam as crianças líderes de maneira criativa: os limites são definidos por regras, mas é possível aos educandos as modificarem ou até criarem outras. É esse fomento a autonomia do educando em seu processo de descoberta e construção do conhecimento que torna a brincadeira um possível recurso didático.

Para se desenvolver o jogo em um viés pedagógico que dê suporte a brincadeira é preciso se atentar a alguns detalhes. Com base na análise dos conceitos de Christie (1991), Costa (1991), Fromberg (1987) e Brougère (1994), Kishimoto (2017) destaca pontos em comum entre os variados tipos de jogos: a liberdade de ação, o respeito a motivação interna e a voluntariedade da ação lúdica por parte do aluno; o prazer, a falta de seriedade, o riso; as

regras (implícitas e explícitas); o foco no processo, o caráter improdutivo, a incerteza de resultados; a fantasia, a imaginação e; a contextualização no tempo e no espaço.



Figura 23: Tizuko Kishimoto.
Fonte: Vídeo do Youtube de entrevista com Kishimoto³⁰

De acordo com as observações da autora, o jogo deve ser desenvolvido sem obstruir a autonomia da criança, sendo iniciado e continuado por ela; o que muitas vezes não ocorre quando ele se encontra em um viés pedagógico. Não é lúdico se o educando está de alguma forma sendo obrigado a jogar. Então, os educadores devem abrir mão da autoridade para que a brincadeira do jogo não seja obstruída (o que não impossibilita de serem dadas sugestões).

Do mesmo modo, o foco não deve ser o resultado, como é recorrente no ensino tradicional, mas sim no processo. Nessa fase de desenvolvimento, exercitar a atividade imaginativa é mais importante e necessário do que os resultados. Na infância os produtos da imaginação ainda não são complexos o suficiente para gerarem uma criação elaborada.

Mesmo que contradiga a educação tradicional ao permitir a autonomia do educando e não focar em resultados, dentro de um viés pedagógico, o jogo deve ser levado a sério. Há o equívoco de desvalorizar o lúdico por seu caráter risonho contrapor o do trabalho, que é sempre visto como uma atividade séria (KISHIMOTO, 2017). No entanto, a brincadeira é algo que a própria criança leva a sério.

Santos (2019) relata que o lúdico não deve ser visto como apenas uma brincadeira e nem como um pretexto “divertido” para ensinar algum conteúdo. O jogo é uma estratégia sistematizada, complexa e potencializadora; o lúdico é uma atividade pedagógica que

³⁰ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=09w8a-u-AUU&ab_channel=UNIVESP. Acesso em: 12 nov. 2021.

estimula a expansão dos significados, o desenvolvimento individual e de elos que incentivam o compartilhamento e a interação social entre os educandos. Vygotsky salienta: “O mais importante no jogo não é o prazer que a criança obtém ao jogar, mas a utilidade objetiva e o significado objetivo do jogo, do qual a própria criança não se apercebe”. (2012, p.108).

Por fim, uma importante observação é que a maioria dos estudos sobre a ludicidade em sala de aula, inclusive os utilizados nesta pesquisa, possuem a educação infantil como foco. Contudo, Assis (2017) comenta que apesar de que por volta dos sete anos de idade a criança passa a se interessar menos pelo simbólico e mais pelo real, quando os jogos com regras surgem, eles não desaparecem.

Logo, não é que o jogo seja uma estratégia que funciona apenas na primeira infância, mas sim que a medida que a criança vai se desenvolvendo, surge a necessidade de jogos mais complexos e elaborados. É a partir daí que a mediação do educador se torna ainda mais imprescindível para auxiliar a criança/adolescente nas dificuldades advindas dessa complexidade.

Assim sendo, “Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referenciais da própria vida do sujeito.” (RAU, 2013, p. 32 apud SANTOS, 2019, p. 25). Ao assumir que a brincadeira faz parte da vivência humana subentende-se que sua essência é permanente. De modos diferentes a se adequarem ao sujeito e ao contexto, a brincadeira e o jogo sempre auxiliarão o ser humano em seu desenvolvimento, seja em qualquer fase que ele estiver.

2.3 A criação artística do educando adolescente

As potencialidades criadoras e criativas da criança e do adolescente não se limitam à criatividade artística. Contudo, ao distanciar os educandos do trabalho, a educação tradicional ocasionou que eles tivessem, sobretudo, a área da arte como alternativa para desenvolvê-las (VYGOTSKY, 2012). No adolescente, isso resulta na criação artística.

Conforme Saccomani (2014), a imaginação que se desenvolve por meio da brincadeira durante a infância ainda é primária; é apenas o início do desenvolvimento da capacidade imaginativa. Somente da adolescência em diante que o indivíduo possui experiência acumulada o suficiente para desenvolver plenamente a capacidade de abstração. Só quando o pensamento abstrato estiver de fato desenvolvido o indivíduo será capaz de criar.

Mas não só a capacidade de criar se desenvolve como também a vontade. De acordo com Vygotsky (2012), a adolescência é uma fase de transição: a imaginação se transforma, deixa de ser subjetiva e passa a ser objetiva. O adolescente não se satisfaz mais apenas com o exercício descompromissado da imaginação, pois seus resultados são subjetivos demais. Ele agora necessita materializá-la de maneira elaborada.



Figura 24: Criação artística na idade escolar
Fonte: Site Entretanto³¹.

Logo, se antes uma vassoura era o suficiente para representar um cavalo, agora é necessário muito mais do que isso. Para poder criar artisticamente é necessário adquirir hábitos e competências artísticas profissionais (VYGOTSKY, op. cit.). Essa condição faz com a prática artística tenda a permanecer apenas nos indivíduos com competências artísticas (técnicas conceituais e manuais) já mais elaboradas, sendo abandonada pelo restante.

Isso ocorre devido ao mito do talento inato herdado da psicologia naturalista, de que certas habilidades são um “dom” de poucos. Esse equívoco é desestimulante tanto para as pessoas sem afinidade na atividade em foco, que se sentem incapazes antes mesmo de tentarem praticar, quanto para as pessoas com maior afinidade, que acabam acreditando que não precisam estudar e exercitar suas habilidades por essas serem “inatas”. É necessário esclarecer esse equívoco tanto para um ambiente acolhedor em sala de aula quanto para não bloquear e nem “encerrar” o processo criativo dos alunos.

Não coincidentemente é sempre com atividades que precisam de grandes quantidades de criatividade que esse equívoco ocorre. Como a criatividade é sempre mais evidente nelas, a

³¹ Disponível em:

<https://entretantoeducacao.com.br/professor/a-arte-na-educacao-infantil-passatempo-ou-aprendizagem/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

impressão é que de fato ela só existe nas mesmas. No entanto, Vygotsky (2012) comenta que a criatividade é uma regra, não uma exceção. Toda criação é remetida a um ato criativo; ela não é necessária apenas para atos extraordinários, mas para tudo o que sai da rotina. Ou seja, tudo que excede a atividade reprodutora, mesmo que minimamente, envolve criatividade.

Contudo, para desenvolver a criação artística no adolescente, não basta apenas o entendimento de que a criatividade é inerente ao ser humano, é preciso também os meios básicos para que ela possa se desenvolver. Para que isso seja possível, é preciso compreender que a criatividade não pode ser ensinada, apenas facilitada (MENDES, MONTEIRO, SOUZA, 2012). Tendo ciência disso, o educador, o agente “facilitador”, poderá elaborar um ambiente propício para o exercício e desenvolvimento da criatividade.

Em um ambiente educacional promissor deve-se levar em conta de que um ser acomodado não possui necessidade de mudança; não há motivação para a criação. É na inadaptação, no desequilíbrio, que surgem as necessidades, desejos e, conseqüentemente, a atividade criadora (VYGOSTKY, 2012). Logo, é natural e necessário passar por situações de desequilíbrio para desenvolver a imaginação e a criatividade. E o papel do educador é justamente administrar essas dificuldades, não as extrapolando e nem as extinguindo, auxiliando o educando a enfrentá-las.

No entanto, é preciso reforçar que a mediação à criação artística não pode ferir a autonomia do aluno. A livre e espontânea vontade da criança na brincadeira deve permanecer sendo preservada na fase seguinte, mas de maneira diferente. O educador agora deve propor o conteúdo a ser trabalhado, mas dar a liberdade do educando escolher que forma dará a ele (BARBOSA, [1995?]).

Porém, essa “forma” não se refere apenas a aparência externa. Barbosa ([1995?]) afirma que para a arte poder ser o próprio meio pelo qual o processo criativo se desenvolverá, é necessário que os métodos utilizados no processo educativo incluam exercícios que incitem e desenvolvam também os fundamentos desse processo, e não apenas os valores estéticos.

Com base nas observações de Vygotsky (2012) sobre a criação artística na adolescência, pode-se inferir que o primeiro passo para a facilitação do processo criativo é alternar os materiais explorados. Os materiais anteriormente mais recorrentes, como o lápis e a tinta, tornam-se enfadonhos para a criação artística na fase de transição. Assim, com novos materiais, surge a motivação perante as novas áreas a serem exploradas pela criatividade e as novas possibilidades de projetos.

Em conjunto, deve-se introduzir o ensino das técnicas necessárias para auxiliar o educando a aprimorar a criação, assim como essa fase demanda. E por último, é preciso ter

uma educação artística continuada; isso pode sustentar o envolvimento na produção artística, já que não haverá o rompimento do educando com o desenvolvimento e a prática da criação.

Sobre a experiência dos autores Labunskaja e Pestel ([19--?]) na criação artística durante a fase de transição, Vygotsky (2012) comenta:

Os autores, na sua experiência, utilizaram os bordados, a pintura em madeira, os padrões na tela, os brinquedos, a costura e a carpintaria. Todas estas experiências conduziram a um mesmo resultado positivo: ao mesmo tempo que houve um desenvolvimento das capacidades criativas das crianças, ocorreu também o desenvolvimento das capacidades técnicas. O próprio trabalho adquiriu outro sentido e tornou-se alegre. (VYGOTSKY, 2012, p. 140).

Com o carácter inédito dos materiais e uma mediação adequada do processo de aprendizagem, a superação das dificuldades técnicas tanto conceituais quanto manuais deixam de ser um impedimento e tornam-se a própria motivação para a criação. O educando simultaneamente desenvolve a criatividade, as competências artísticas, a autoconfiança e a ludicidade.

Concluindo, “A formação de uma personalidade criativa virada para o futuro prepara-se através da imaginação criativa materializada no presente.” (VYGOTSKY, op. cit., p. 142). Sendo a orientação para o futuro a maior função da imaginação, é de suma importância preservar e fomentar a criatividade na idade escolar. Desse modo, o ensino-aprendizagem da arte pode ser um dos meios propícios para auxiliar nisso.

3 O Nonsense Lúdico como ferramenta à atividade criadora

Descobriu-se no primeiro capítulo que o nonsense é a negação do sentido (BASTOS, 1996). Essa negação ocorre por meio de uma constante quebra de expectativa. Logo, ele só é possível por conta da soma da imprecisão característica dele com a necessidade de compreender do ser humano (LECERCLE, 2002) que juntos incitam a constante formulação de hipóteses que serão sucessivamente quebradas.

No capítulo dois descobriu-se que a atividade criadora usa da capacidade combinatória do cérebro para modificar criativamente e criar a partir dos elementos conservados de experiências passadas (VYGOTSKY, 2012). A imaginação criativa é a base dela e é na busca por esclarecimento que consiste a motivação em criar (OSTROWER, 2001).

Logo, é possível inferir o primeiro elo entre o nonsense e a atividade criadora: a busca por esclarecimento. A capacidade de incitar constantemente a busca por elucidação do nonsense pode ser utilizada como combustível para desenvolver a atividade criadora. Desse modo, ele possui potencial de ativar a imaginação criativa.

Também no capítulo dois foi observado que a imaginação criativa possui quatro etapas, sendo a terceira a associação: a junção dos materiais dissociados e modificados (VYGOTSKY, 2012), que é a formulação das hipóteses (que incitam desejos e a motivação para criar) (OSTROWER, 2001). É necessário exercitar a capacidade combinatória para que ela possa produzir resultados cada vez melhores, pois essa capacidade é o fundamento do processo criativo.

Observa-se que o segundo elo entre nonsense e atividade criadora é a formulação de hipóteses. A etapa da associação na imaginação criativa só é possível por conta da capacidade combinatória, que é o que gera as hipóteses. Já no nonsense, a sua imprecisão incita a formulação delas. Logo, a confusão causada por ele pode ser usada para criar lacunas que exijam mais esforço da capacidade combinatória, elaborando a criatividade, para desenvolver possíveis soluções. Negar à imaginação que ela se cristalice é uma fórmula para estimulá-la.

No capítulo um é explicado que os principais elementos do nonsense na literatura são a inversão, a incongruência, a simultaneidade (trocadilho, neologismo), a ausência de emoção, a apresentação lúdica e a paródia (TIGGES, 1988). Todos se efetuam por meio da quebra de expectativa, possuindo uma alta propensão ao humor e ao lúdico.

Já no capítulo dois, observou-se que a imaginação na criança se desenvolve por meio do jogo (DIAS, 2017). A brincadeira é o lúdico em ação, a prática do jogo (KISHIMOTO,

2017). O lúdico em si não gera interesse, mas o potencializa, dando foco e ritmo a realização de um objetivo (TEIXEIRA, 1995, apud SANTOS, 2019). Isso permite que a brincadeira possa ser usada enquanto recurso didático.

Essas descobertas reafirmam a importância da ludicidade para o desenvolvimento da imaginação por meio da motivação que ela gera, comprovando assim o terceiro elo entre Nonsense Lúdico e atividade criadora. Por seu caráter descontraído, ele possui potencial para propor a brincadeira enquanto recurso didático.

No capítulo dois, foram abordados os pontos em comum entre os tipos de jogos: a liberdade de ação; a falta de seriedade; as regras; o caráter improdutivo; a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço (KISHIMOTO, 2017). Reparando que todas essas características estão presentes no Nonsense Lúdico contemporâneo, é possível concluir que ele pode ser um promissor jogo de caráter pedagógico.

Também no mesmo capítulo descobriu-se que é a partir da adolescência que o educando possui experiência o suficiente para ser capaz de criar (SACCOMANI, 2014). Porém, essa fase busca em suas produções por resultados mais objetivos, que precisam de técnicas teórico-práticas mais elaboradas (VYGOTSKY, 2012). Para impedir que isso seja um obstáculo e gere o abandono da criação artística (principal meio pelo qual os educandos desenvolvem a atividade criadora) é necessário: entender que a criatividade é uma regra, não exceção; um ambiente propício para o desenvolvimento da mesma. Esse ambiente precisa de: novos materiais artísticos; introduzir as técnicas básicas conceituais e teóricas do novo material; a educação continuada (VYGOTSKY, 2012).

Compreende-se que agora que o adolescente possui capacidade para a criação, porém visando resultados mais objetivos, é necessário buscar por uma maneira em que a objetividade não iniba a imaginação e nem que a ludicidade tire a objetividade por completo. O nonsense pode auxiliar esse dois. Sendo ele um entretenimento intelectual, isso o torna um tipo de ludicidade menos subjetiva. Já com relação às técnicas, a quebra de expectativa pode vir característica dele pode vir de tudo, tanto da ideia quanto da execução. Logo, o “feio” não é apenas bem-vindo como também mais apreciado que o próprio “belo”. Isso torna o nonsense um ambiente seguro para que as “falhas” técnicas do processo não impeçam os educandos de permanecerem desenvolvendo a prática.

Chega-se então à conclusão de que o lúdico pela quebra de expectativa cômica do nonsense e a exploração do novo a partir de materiais artísticos incomuns podem complementar um ao outro no desenvolvimento da brincadeira enquanto recurso pedagógico.

O desafio ao tentar dar forma a uma tarefa “sem lógica” e do domínio das técnicas dos materiais podem ser eficazes estímulos à imaginação, à criatividade e à atividade criadora.

3.1 Plano de aula

A resposta para o problema de pesquisa será um plano de aula. Este plano de aula tem como objetivo apenas desenvolver um modelo, uma possibilidade do uso do Nonsense Lúdico enquanto ferramenta à atividade criadora. Com base nos elementos do nonsense e em materiais e técnicas artísticas diferentes será possível recriá-lo de diversas formas.

O foco é o Ensino Fundamental II, que é a época em que o rompimento com a criação artística ocorre. A técnica a ser desenvolvida será o miniaturismo³². O objetivo será propor um jogo de faz de conta: uma oficina nonsense onde a regra é levá-la a sério como se fosse uma oficina profissionalizante para pôr no currículo. Contudo, a seriedade aqui possui o intuito de causar riso diante do absurdo da situação.

O jogo é uma paródia de oficina: “Oficina de design de interiores para seres infinitesimais³³.”. Os alunos construirão e usarão uma caixinha de papelão de 10 cm² com 3cm de altura como base e massinha de modelar para produzir o design do interior da caixa com a escala de 1 : 100. No final, todos serão gratificados com certificados, assim como em uma oficina profissionalizante. As dificuldades não são as técnicas dos materiais em si, mas a técnica da confecção de miniaturas (concentração, precisão e zelo). Serão apresentados três artistas visuais para situar os educandos sobre a prática miniaturista.

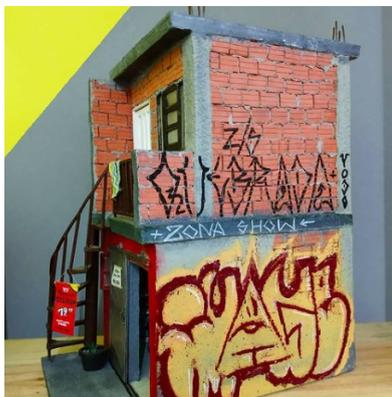


Figura 25: Casinha número 04, 2021.

Fonte: Perfil do projeto *Quebradinha* no Instagram³⁴.

³² “Miniaturismo é uma forma de arte que se baseia na elaboração de objetos, carros, etc., em formas de miniatura, ou seja, em uma escala de tamanho bastante reduzida.” (DANTAS, 2021).

³³ “Extremamente pequeno.” (INFINITESIMAI, 2021).

³⁴ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CQrqmNyH0b5/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

O primeiro artista é Marcelino Melo, que através do projeto *Quebradinha* revive e preserva a memória ao criar miniaturas de casas e construções do ambiente periférico de São Paulo. Ele faz uso de materiais recicláveis e o que mais encontrar na rua para viabilizar as produções. Seu trabalho pode auxiliar os adolescentes tanto a criarem a aproximação com o miniaturismo como a perceber uma alternativa mais sustentável em relação à criação artística.



Figura 26: Marliete, *Contando Historia*, cerâmica policromada.
Fonte: Blog Arte Popular do Brasil³⁵.

A segunda artista é Marliete Rodrigues da Silva, que cria miniaturas de barro representando cenários e situações cotidianas no Alto do Moura, em Caruaru. Seu trabalho, por sua técnica não se prender ao realismo das formas, pode ajudar os alunos a desconstruir o significado de “bem feito”, uma vez que realismo é apenas um estilo.

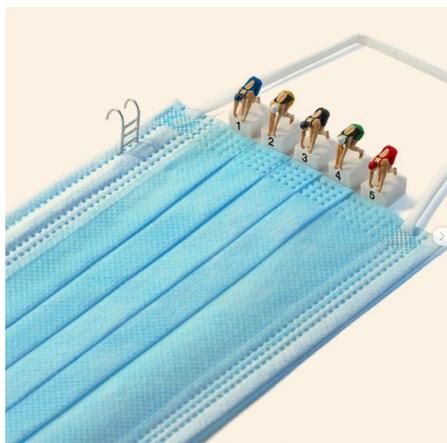


Figura 27: Miniatura brincando com a semelhança entre a máscara descartável e uma piscina.
Fonte: Perfil do artista Tanaka Tatsuya no *Instagram*³⁶.

³⁵ Disponível em: <http://artepopularbrasil.blogspot.com/2010/12/marliete.html>. Acesso em: 12 nov. 2021.

³⁶ Disponível em: https://www.instagram.com/tanaka_tatsuya/?hl=pt-br. Acesso em: 12 nov. 2021.

Tanaka Tatsuya é um artista japonês que cria mundos em miniatura a partir da ressignificação de objetos e comidas em tamanho real para o cotidiano de pessoas minúsculas. O artista envolve tanto pessoas anônimas quanto personagens da ficção. Seu trabalho pode auxiliar as crianças a soltarem a imaginação e ligarem o miniaturismo à ludicidade.

Esse é o seguinte enunciado da atividade: “Faça em 10 cm² um espaço de convivência onde quatro irmãos possam frequentar: uma briófitas, uma fada, uma pipoca e o menor sapo do mundo. Mas é sempre importante lembrar que para desenvolver um design bonito e funcional é preciso conhecer os gostos e as necessidades do seu cliente. O que você precisa saber deles: a briófitas assiste muito anime, a fada trabalha fazendo cachorro-quente, a pipoca sabe dirigir muito bem (mas ninguém aqui está falando de carro) e o sapo ama *gataquetas*³⁷ (que são coisas não-comestíveis, mas que se assemelham muito a doces).”

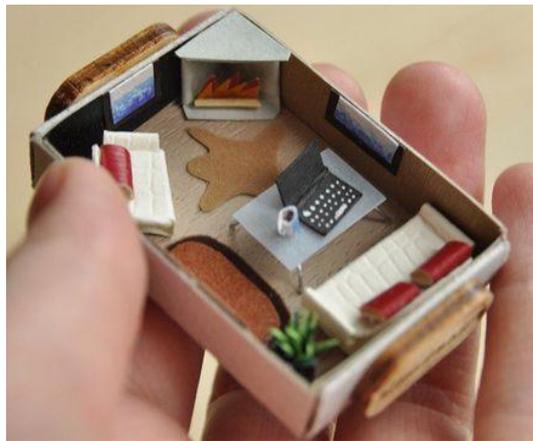


Figura 28: Exemplo semelhante a tarefa. Miniatura em caixa feita por Anna Belovitskaya.
Fonte: Site Live Master russo³⁸.

O plano de aula:

Tema:	Miniaturismo nonsense
Objetivo:	Estimular a criação artística; introduzir a modelagem enquanto uma técnica; desenvolver a concentração e a coordenação motora; proporcionar o ludismo e a interação social; desenvolver a criatividade e a imaginação.

³⁷ Neologismo desenvolvido para a atividade tendo como base a mais pura aleatoriedade.

³⁸ Disponível em: <https://www.livemaster.ru/topic/2228887-miniaturyura-v-spichechnyh-korobkah-c-dalwen>. Acesso em: 12 nov. 2021.

Conteúdo:	Contexto e elementos do nonsense lúdico; exemplos de trabalhos de artistas miniaturistas (Marliete Rodrigues da Silva e Marcelino Melo e Tanaka Tatsuya); técnicas básicas de modelagem.
Duração:	Duas aulas (50 min. cada).
Recursos:	- Aula expositiva: projetor e slides. - Aula prática: caixinhas de papelão de 10 cm ² envernizadas com cola; massinha de modelar; utensílios diversos que possam ser usados na modelagem (palitos, caneta, espátulas, pincéis, régua, etc.); plástico filme para forrar as mesas. Programa Photoshop, papel e impressora para confecção dos diplomas.
Metodologia:	Aula 1: Expositiva: Contextualização do Nonsense Lúdico e elucidação dos seus mecanismos; introdução ao miniaturismo e a apresentação de três artistas miniaturistas; introdução às técnicas básicas de modelagem; exposição da proposta de atividade e elucidação de prováveis dúvidas; os alunos irão preparar seus suportes (as caixinhas) em casa e terão uma semana para desenvolver a ideia dos seus projetos. Aula 2: Prática: Produção da atividade, exposição de resultados e entrega dos certificados.
Avaliação:	O desempenho dos estudantes será avaliado por meio da realização e análise: da variação e criatividade no uso e desenvolvimento dos elementos do nonsense; no zelo e no esforço ao desenvolver a massa de modelar
Referências:	https://www.youtube.com/watch?v=JCYoSAARw28&ab_channel=Catraca Livre https://www.instagram.com/quebradinha_/ http://www.artedobrasil.com.br/marliete_rodrigues.html http://artepopularbrasil.blogspot.com/2010/12/marliete.html https://www.instagram.com/tanaka_tatsuya/?hl=pt-br

Conclusão

Quando iniciou-se o trabalho de pesquisa, constatou-se que há um menor incentivo a criatividade do educando quando este entra na fase da adolescência, sendo isso prejudicial pois a criatividade é importantíssima para uma melhor qualidade de vida tanto nas questões banais quanto nas cruciais. Reparou-se também na contemporaneidade a relação próxima entre o nonsense e o entretenimento, sendo ele muito propenso a estimular a criatividade. Por isso foi importante investigar sobre a possibilidade do Nonsense Lúdico enquanto ferramenta à atividade criadora no ensino das Artes Visuais para o educando adolescente

Diante disso, constata-se que o objetivo geral foi atendido pois foi possível elucidar as formas pelas quais o nonsense estimula a imaginação e a criatividade e como isso serviria à atividade criadora no contexto do adolescente dentro do ensino das Artes Visuais.

O primeiro objetivo específico foi atendido por meio do desenvolvimento do conceito de nonsense, a investigação sobre origem do Nonsense Lúdico, a enumeração de suas principais características e como elas proporcionam a ludicidade e pela exposição de exemplos na contemporaneidade.

O segundo objetivo específico foi atendido por meio da explicação sobre o funcionamento da atividade criadora e sua relação com a imaginação, da análise do elo entre atividade criadora e ludicidade na idade escolar e da distinção da atividade criadora no adolescente dentro da perspectiva das Artes Visuais.

Já o terceiro e último objetivo específico foi atingido por meio da comparação entre os efeitos das principais características e elementos do nonsense e os critérios de desenvolvimento da atividade criadora no adolescente dentro do contexto do ensino-aprendizagem das Artes Visuais.

Desse modo, a partir da identificação de que por meio da relação entre os elementos do nonsense e a capacidade deles em expandir a imaginação e a criatividade em um viés lúdico, a imaginação sendo o fundamento da atividade criadora, a relação entre imaginação e ludicidade, a busca por resultados objetivos do adolescente, foi possível contextualizar a hipótese. Conclui-se que é possível que o lúdico pela quebra de expectativa cômica do nonsense e a exploração do novo a partir de materiais artísticos incomuns podem complementar um ao outro na estimulação da imaginação que impulsiona a atividade criadora, comprovando assim a hipótese da pesquisa.

A resposta para o problema de pesquisa é que o potencial do nonsense de carácter lúdico enquanto mediador da atividade criadora dentro do ensino das Artes Visuais no Ensino Fundamental II é o de incitar a constante formulação de hipóteses de maneira descontraída. A imprecisão lógica dele desenvolvida como um jogo gera um esforço maior e prazeroso pela capacidade combinatória da criatividade para que possam ser formuladas hipóteses que permitam prosseguir com a atividade. A constância desse processo, promovida pela eterna quebra de expectativa do nonsense, faz com que esse processo mental seja ainda mais intenso e que surja cada vez mais motivação para a criação artística na adolescência.

A principal limitação no processo da pesquisa foi o acesso dificultado a conteúdos elaborados sobre o nonsense. Só foi encontrado material mais aprofundado sobre esse tema no gênero literário, que não abordava diretamente a sua relação com a contemporaneidade. No tempo disposto para a pesquisa, foi encontrado apenas um livro na língua portuguesa e três na língua inglesa (sendo usado apenas dois) relacionados ao nonsense literário. Os outros livros existentes, além de não possuírem versões traduzidas, não possuem versões digitalizadas e nem edições físicas de fácil acesso no Brasil.

Outra dificuldade encontrada foi a disponibilidade de variações de materiais artísticos a serem trabalhados. Como o ensino tradicional não vê determinadas técnicas como essenciais para o desenvolvimento do educando, o acesso a elas fica dificultado. Muitos materiais não puderam ser utilizados na proposta final tanto por não serem encontrados facilmente quanto pelo alto custo financeiro.

Mas apesar das dificuldades, os resultados felizmente puderam ser desenvolvidos. No entanto, esta pesquisa não é uma conclusão, mas sim um início.

Referências Bibliográficas

ADAMS, Douglas. **O guia definitivo do mochileiro das galáxias: A trilogia de cinco em um único livro**. São Paulo: Arqueiro. 2020.

ASSIS, Mônica Rodrigues de. O lúdico no processo de desenvolvimento da imaginação e criatividade na criança. **Revista Acadêmica Educação e Cultura em Debate**, Goiânia, v. 3, n. 2, p. 113-130, ago-dez. 2017. Disponível em: <http://revistas.unifan.edu.br/index.php/RevistaISE/article/view/290>. Acesso em: 10 nov. 2021.

BARBOSA, Ana Mae. **Teoria e prática da educação artística**. São Paulo: Cultrix, [1995].

BASTOS, Lúcia Kopschitz. **Anotações sobre leitura e nonsense**. 1996. Tese (Doutorado) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 1996.

BLUME, Rosvitha Friesen. A narrativa de Kafka nas bordas do nonsense. **Revista Fragmentos: Revista de Língua e Literatura Estrangeiras**, Florianópolis, v. 26, p. 9-20, jan. 2004. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/fragmentos/article/view/7750>. Acesso em: 10 nov. 2021.

CARROLL, Lewis. **As aventuras de Alice no país das maravilhas**. São Paulo: Editora 34. 2015a.

CARROLL, Lewis. **Através do espelho e o que Alice encontrou por lá**. São Paulo: Editora 34. 2015b.

COSTA, Alessandro Ferreira. Pelos bastidores da história: Looney Tunes - arte e estilo. **Cadernos de História**, Belo Horizonte, v. 10, n. 13, p. 56-80, dez. 2008. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/cadernoshistoria/article/view/963>. Acesso em: 10 nov. 2021.

DANTAS, Tiago. "Miniaturismo"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/miniaturismo.htm>. Acesso em: 10 nov. 2021.

DIAS, Marina Célia Moraes. Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2017. *E-book*.

ENROLADOS | Novo episódio! | O Show de Tom e Jerry | Boomerang | 2018. 1 vídeo (3 min. 36 s.). Publicado pelo canal Boomerang Brasil, 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=s9M4SVuNFZ0&ab_channel=BoomerangBrasil. Acesso em: 10 nov. 2021.

FELIX the cat shorts (1920-1923). 1 vídeo (1h 44 min). Publicado pelo canal The1920sChannel, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JtSdqquqt_4&ab_channel=The1920sChannel. Acesso em: 10 nov. 2021.

FERREIRA, Allan Alberto; SILVA, Neiva Solange da; ZAGO, Luis Henrique. A imaginação como atividade criadora. **Colloquium Humanarum**, Presidente Prudente, v. 18, n. 1, p. 20-31, mar. 2021. Disponível em: <https://journal.unoeste.br/index.php/ch/article/view/3764>. Acesso em: 10 nov. 2021.

FRANCIOLI, Fátima Aparecida; MÁXIMO Maria José. Educação, imaginação e criação: contribuições da teoria histórico-cultural para o desenvolvimento da atividade criadora humana. **Revista Pedagogia em Foco**, Iturama, v.9, n.1, n. p., jan-jun. 2014. Disponível em: <http://revista.facfama.edu.br/index.php/PedF/article/view/38>. Acesso em: 10 nov. 2021.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Educação. 2019. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18317-educacao.html>. Acesso em: 10 nov. 2021.

INFINITESIMAIS. In: **DICIO**: Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/infinitesimais/>. Acesso em: 10 nov. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: _____. (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2017. *E-book*.

LECERCLE, Jean-Jacques. **Philosophy of nonsense**: The intuitions of victorian nonsense literature. Nova York: Routledge, 2002.

LIMA, Natália Sampaio. **Alice in Wonderland da literatura para o cinema**: um estudo da tradução da era vitoriana e do nonsense literário de Lewis Carroll para o cinematográfico no estilo Burtoniano. 2016. Dissertação (Mestrado) – Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2016.

MEME. In: **DICIO**: Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/meme/>. Acesso em: 10 nov. 2021.

MENDES, Ana Bela; MONTEIRO, Ileana Pardal; SOUSA, Fernando Cardoso de. Criatividade, educação artística e resolução colaborativa de problemas: um estudo de caso. **Revista Trama Interdisciplinar**, São Paulo, v. 3, n. 1, p. 35-68, nov. 2012. Disponível em: <http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tint/article/view/5002>. Acesso em: 10 nov. 2021.

MORAIS, Flávia Domitila. **A Evolução da modernidade na filosofia e na literatura**: a literatura vitoriana como tradução moralizante no ensino de uma época. 1999. Dissertação (Mestrado) - Faculdade De Educação, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 1999.

O INCRÍVEL Mundo de Gumball (Série animada). Direção: Antoine Perez, Ben Bocquelet. Produção: Joanna Beresford. [S. l.]: Cartoon Network Development Studio Europe, 2011. *Streaming*.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 15.^a edição. Petrópolis: Editora Vozes, 2001.

PENTEADO, Heloísa Dupas. Jogo e formação de professores: videopsicodrama pedagógico. *In*: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2017. *E-book*.

PEREIRA, Conceição. Os limericks de Edward Lear: a idiotice ao serviço do nonsense. *In*: ÁLVARES, Cristina; CURADO, Ana Lúcia; SOUSA, Sérgio Guimarães de (org.). **Figuras do idiota**: literatura, cinema e banda desenhada. Braga: Editora Húmus, 2015. p. 133–141. *E-book*. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/35177>. Acesso em: 10 nov. 2021.

RADAELLI, Juliana. **O nonsense no País das Maravilhas**: o que Alice ensina à educação. 2012. Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2012.

ROSA, Letícia Gomes da. **Dos contos de fadas aos desenhos animados**: a comunicação através do processo cíclico das narrativas. 2007. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2007.

SANTOS, Vilson Pruzak dos. **A liberdade lúdica na leitura da literatura nonsense**: Imaginação, criatividade e ludicidade na formação do leitor literário no ensino fundamental. 2019. Dissertação (Mestrado) - Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Cascavel, 2019.

SILVA, Aline Luiza da. Trajetória da literatura infantil: da origem histórica e do conceito mercadológico ao carácter pedagógico na atualidade. **REGRAD: Revista Eletrônica de Graduação do UNIVEM**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 135–149. jun. 2009. Disponível em: <https://revista.univem.edu.br/REGRAD/article/view/234>. Acesso em: 10 nov. 2021.

SMITH, Keri. **Destrúa este diário**. Rio de Janeiro: Intrínseca. 2013.

TIGGES, Wim. **An anatomy of literary nonsense**. Amsterdam: Rodopi, 1988. *E-book*.

TIMING. In: **DICIO**: Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/timing/>. Acesso em: 10 nov. 2021.

TOM & Jerry em Português | Brasil | Ano Novo, Mesma Dupla | WB Kids. 1 vídeo (24 min.). Publicado pelo canal WB Kids Brasil, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WgGkrK4QNbo&ab_channel=WBKidsBrasil. Acesso em: 10 nov. 2021.

VASCONCELOS, Filomena Aguiar de. Nonsense: a lógica do jogo das coisas ilógicas. **Via Panorâmica: Revista de Estudos Anglo-Americanos**, Porto, v. 1, p. 33-62, jun. 2019. Disponível em: <https://ojs.letras.up.pt/ojs/index.php/VP/article/view/6177>. Acesso em: 10 nov. 2021.

VASCONCELOS, Filomena Aguiar de. Sentidos do não-sentido: contributos para uma reflexão sobre a escrita nonsense. **Revista da Faculdade de Letras : Línguas e Literaturas**, Porto, v. 15, p. 35-56, jul. 2020. Disponível em: <https://ojs.letras.up.pt/index.php/rll/article/view/8196>. Acesso em: 10 nov. 2021.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Imaginação e criatividade na infância**: ensaio de psicologia. 1.^a edição. Lisboa: Dinalivro, 2012.