

IMAGENS PARA JOGAR DO SUL AO NORTE: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE A PRÁTICA ARTÍSTICA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES LATINO-AMERICANOS

Maria Ceci Leal Bandeira¹
Amanda Duarte²

Resumo: Este artigo relata a experiência do projeto "Imagens para Jogar, do Sul ao Norte", uma adaptação das metodologias de arte-educação da artista Ana Cuesta envolvendo a criação de jogos a partir de fotografias. A etapa inicial do projeto consistiu em oficinas para crianças e adolescentes no centro comunitário Associação Limoeiro, no bairro do Jurunas, em Belém. As oficinas, estruturadas para as diferentes faixas etárias, utilizaram recursos locais e promoveram criatividade e colaboração. Os adolescentes produziram fotografias do cotidiano comunitário, que foram transformadas em jogos e as crianças realizaram atividades práticas como colagem e mímica. O projeto conecta diferentes realidades da América Latina e as abordagens educativas das atividades mostraram a viabilidade de expandir a arte-educação além dos espaços museológicos tradicionais, alcançando comunidades periféricas e promovendo a educação artística em contextos diversos.

Palavras-chave: Arte-Educação; Intercâmbio Artístico; Metodologia Pedagógica; América Latina.

IMÁGENES PARA JUGAR DE SUR A NORTE: RELATO DE EXPERIENCIA ACERCA DE LA PRÁCTICA ARTÍSTICA DE NIÑOS Y ADOLESCENTES LATINOAMERICANOS

Resumen: Este artículo relata la experiencia del proyecto "Imagens para Jogar, do Sul ao Norte", una adaptación de las metodologías de educación artística de la artista Ana Cuesta, que involucra la creación de juegos a partir de fotografías. La etapa inicial del proyecto consistió en talleres para niños y adolescentes en el centro comunitario Associação Limoeiro, en el barrio del Jurunas, en Belém. Los talleres, estructurados para los diferentes grupos de edad, utilizaron recursos locales y promovieron la creatividad y la colaboración. Los adolescentes produjeron fotografías de la vida cotidiana comunitaria, que fueron transformadas en juegos y los niños realizaron actividades prácticas como collage y mímica. El proyecto conectó diferentes realidades de América Latina y los enfoques educativos de las actividades demostraron la viabilidad de expandir la educación artística

¹ Doutoranda em Artes pelo Programa de Pós-graduação em Arte (PPGArtes-UFPA).

² Estudante de graduação em Bacharelado em Ciências Sociais na UFPA.

más allá de los espacios museológicos tradicionales, alcanzando comunidades periféricas y promoviendo la educación artística en contextos diversos.

Palabras clave: *Educación artística; Intercambio Artístico; Metodología Pedagógica; America Latina.*

IMAGENS PARA JOGAR DO SUL AO NORTE: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE A PRÁTICA ARTÍSTICA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES LATINO-AMERICANOS

Introdução

No campo da arte-educação, é recorrente a necessidade de repensar práticas para o trabalho desenvolvido em espaços museológicos e galerias, refletir quais são esses espaços e onde estão inseridos, e pensar criticamente sobre como essas práticas alcançam o público-alvo e a sociedade civil. Essas reflexões não são apenas uma demanda do pensamento, mas são também uma reivindicação trabalhista da classe de trabalhadores do setor educativo de museus que, em denúncias recentes, especialmente relacionadas à atuação em bienais de arte³⁴, corroboram com as críticas de Françoise Vergès aos museus e outros tradicionais espaços de arte. Vergès afirma que nesses locais "não há excessos ou intemperança: greves, protestos e ocupações de funcionários são considerados de muito mau gosto" (Vergès, 2023, p. 9).

A existência desses profissionais da Educação nos espaços de arte implica melhores condições de trabalho e reconhecimento pela importância do seu papel na mediação artística e cultural. Diante deste cenário, estivemos atentas à busca de práticas arte-educativas que pudéssemos experimentar em espaços não artísticos, considerando, principalmente, a proposta de ampliação dos espaços de atuação dos museus e a adaptação desses métodos educativos.

Assim, aprovamos o projeto "Imagens para Jogar, do Sul ao Norte" pela Lei Paulo Gustavo da Secretaria de Cultura do Estado do Pará - Secult/PA, dentro do segmento de Artes Visuais. Dividido em três etapas, o projeto previa o intercâmbio de práticas artísticas entre as artistas e arte educadoras Ceci Bandeira e Ana Cuesta, oriundas do Brasil e do Uruguai, respectivamente, explorando as diferenças e semelhanças de uma mesma abordagem em distintas realidades da América Latina.

Este relato de experiência busca principalmente provocar questionamentos e reflexões críticas sobre: quais locais podem ser adaptados para acolher processos artísticos e educativos?

³ Ver <<https://www.nonada.com.br/2023/10/bienais-de-arte-brasileiras-enfrentam-criticas-por-condicoes-de-trabalho/>>.

⁴ Ver <<https://select.art.br/fundacao-bienal-de-sao-paulo-recebe-nove-autuacoes-por-violacao-de-leis-trabalhistas/>>.

Como o setor educativo pode ampliar sua atuação em contextos museológicos e além? Quais práticas artísticas nos aproximam e nos afastam de nossos pares latinoamericanos?

O projeto "Imagens para Jogar, do Sul ao Norte" está dividido em três etapas: oficinas de jogos, publicação da metodologia e exposição. A primeira etapa do projeto, finalizada em maio de 2024, consistia em, durante dois meses, reunir crianças e adolescentes da cidade de Belém (PA) para participarem da proposta educativa de criação de jogos a partir da fotografia, idealizada pela artista uruguaia Ana Cuesta e traduzida para a realidade paraense pela artista brasileira Ceci Bandeira. Os processos desenvolvidos foram cuidadosamente documentados pela equipe contratada para o projeto, marcando o início do compartilhamento dessa experiência, no desejo de servir como inspiração para professores, arte-educadores e pessoas interessadas na revitalização da educação museológica e educação artística de outros espaços, incluindo aqueles frequentemente marginalizados e não pensados como locais para práticas culturais e educativas. Este relato também marca o primeiro (e sucinto) registro das metodologias de jogar com fotografias, criadas pela artista e arte-educadora Ana Cuesta.

Ana Cuesta é fotógrafa e antropóloga, faz parte da equipe técnica do Museu Histórico Nacional em Montevideu desde 2018. Ela trabalha na Área Educativa do Museu, onde se dedica à concepção, gestão, implementação e avaliação do Programa Educativo. Ana tem interesse particular por projetos comunitários em bairros ou territórios sociais específicos, colaborando também com exposições e propostas museográficas que seguem um enquadramento curatorial educativo⁵. Seu trabalho artístico intitulado "Desde el balcón", que utiliza uma abordagem de construção de jogos a partir de fotografias, serviu como base para a concepção do projeto "Imagens para Jogar, do Sul ao Norte", idealizado pela artista Ceci Bandeira, que é o objeto deste relato de experiência.

O local e os participantes das atividades

Provocadas pelo pensamento de Françoise Vergès e sua mobilização pela construção do pós-museu, em que ela atenta para o diferencial das práticas de criações de novos museus, que não se alinham às normas de museus ocidentais ao buscar diferentes formas de funcionamento, um modelo "iniciado por comunidades subalternas e minorias" interessadas em preservar "narrativas,

⁵ Ver <<https://www.iber museos.org/pt/29487-2/>>.

objetos, sons, imagens, memórias e histórias; que reafirmam que as vidas negras, palestinas, indígenas e racializadas contam; que transmitem sonhos e lutas; que protegem arquivos, objetos e documentos contra o apagamento, a destruição e o roubo" (Vergès, 2023, p.42), definimos que todas as atividades da primeira etapa do projeto aconteceriam no centro comunitário Associação Limoeiro, localizado no bairro do Jurunas, em Belém do Pará. A fase inicial do projeto "Imagens para Jogar, do Sul ao Norte" foi dividida em dois ciclos de oficinas gratuitas: um realizado durante o mês de abril de 2024, apenas para adolescentes; outro durante o mês de maio de 2024, para crianças.

O bairro do Jurunas é um dos bairros periféricos mais antigos de Belém. Foi fundado sobre uma área de terrenos alagadiços, constituído principalmente por migrantes de origem ribeirinha e muitos de seus habitantes mantêm uma ligação constante entre a cidade, os rios e seus lugares de origem⁶. O bairro é predominantemente composto por famílias de baixa renda, muitas das quais vivem em condições de vulnerabilidade social. A população do Jurunas é predominantemente negra e as mulheres desempenham papéis significativos tanto na esfera familiar (muitas são chefes de família) quanto na organização comunitária.

A Associação Limoeiro⁷, localizada em uma passagem no coração do bairro, foi fundada pelos moradores em 1969 e continua atuante no bairro até os dias de hoje. Trata-se da primeira entidade comunitária a se instalar no Estado do Pará e, portanto, a mais antiga em atividade. A fundação da entidade foi resultado direto da mobilização da comunidade em busca de resolver seu principal problema na época: o aterro da passagem Limoeiro. Para isso, os moradores deram início a um processo de organização e formação de lideranças no bairro, que buscavam discutir e enfrentar problemas na área. As obras de construção da sede foram feitas em mutirão dos próprios moradores.

No campo da cultura, esporte e lazer, a Associação Limoeiro realiza um ciclo semestral de oficinas de ciências, artes e esportes. Essas atividades são fundamentais para manter as crianças e jovens da comunidade próximos do centro comunitário, e as atuais lideranças veem os jovens como futuros líderes daquela comunidade e também reconhecem que, mesmo agora, na infância e adolescência, eles já participam das atividades e frequentemente pedem para ser inseridos nas

⁶ Carmem Izabel Rodrigues descreve o bairro do Jurunas em sua tese "Vem do bairro do Jurunas: sociabilidade e construção de identidades entre ribeirinhos em Belém-PA", de 2006. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/875/1/arquivo7229_1.pdf>.

⁷ Para mais informações sobre a Associação Limoeiro, acessar: <<https://www.facebook.com/agclimoeiro/>>.

reuniões, conversas e decisões sobre a comunidade. Essas oficinas, portanto, promovem a inclusão e o desenvolvimento pessoal e coletivo desses jovens, assim como incentivam a participação social e ativa na comunidade.

Foi nesse contexto que, após conversas e reuniões com as lideranças, inserimos o projeto “Imagens para Jogar...” como atividade ofertada às crianças e jovens. Essa consistência de atuação comunitária nos permitiu imaginar quais elementos dos aprendidos dos museus ocidentais iríamos manter e quais descartar:

ver o que já propõem os museus comunitários, os museus efêmeros, os coletivos de artistas e ativistas, e mergulhar nas estéticas anticoloniais, antifascistas, anti-imperialistas, feministas, *queer* e indígena. Não é fechar o futuro; muito pelo contrário, é abri-lo: iremos além da crítica da instituição existente para pensar no que serão as *nossas* instituições decoloniais, feministas, antirracistas, anticapitalistas e anti-imperialistas (Vergès, 2023, p. 25)

As oficinas do projeto receberam 52 inscrições, dentre crianças e adolescentes. As crianças, com idades entre 6 e 12 anos, e os adolescentes, de 13 a 18 anos, eram quase todos moradores do bairro do Jurunas, com exceção de uma adolescente de outro bairro. No grupo de adolescentes, também participou uma senhora moradora da comunidade com deficiência física. A maioria dos adolescentes era bastante tímida e introspectiva, mas demonstrava um evidente entrosamento entre si. Com exceção de uma adolescente não alfabetizada, todos os participantes estavam escolarizados. No entanto, a maioria enfrentava dificuldades gerais de compreensão e interpretação de textos. As crianças eram bastante participativas, engajadas e curiosas, sempre prontas para interagir e aprender. Por outro lado, os adolescentes, embora mais retraídos, mostraram um grande interesse por fotografia e revelaram-se bastante criativos nas atividades propostas.

O desenvolvimento das atividades

"Imagens para Jogar, do Sul ao Norte" é uma proposta artística e pedagógica que objetiva criar um ambiente de interação e colaboração, permitindo a apropriação da fotografia como meio de expressão e comunicação. Esta proposta se desenvolveu através do diálogo com a série "*Desde el balcón*", da artista uruguaia Ana Cuesta, obra que conhecemos durante visita ao Museu Torres García (Montevideu, Uruguai). A ideia central do trabalho é que as fotografias possam ser muito mais do que meros registros visuais; elas se transformam em ferramentas de interpretação e criação. Ao compartilhar e intervir nas imagens, explora-se a fotografia para além da contemplação

passiva, tornando-a uma atividade coletiva. Dessa forma, as oficinas para crianças e adolescentes buscaram estimular uma produção fotográfica capaz de retratar as realidades e visões dos participantes, ao mesmo tempo que incentivaram o pensamento criativo ao propor novas possibilidades para essa realidade, transformando as imagens em jogos.

A colaboração com Ana Cuesta foi fundamental para o desenvolvimento de "Imagens para Jogar, do Sul ao Norte", inclusive podemos afirmar com plena certeza de que o projeto só existiu graças aos estímulos criativos gerados pelo contato com sua obra. A artista contribuiu generosamente com ideias, acendeu questionamentos e colaborou ativamente – mesmo que à distância – na realização das oficinas. Essa troca de ideias e reflexões sobre as práticas educativas, as diferenças e semelhanças entre as cidades de Belém e Montevideu quanto aos trabalhos educativos e artísticos dentro e fora dos museus, entre muitas outras reflexões, demonstrou o potencial de colaboração e troca de experiências entre artistas e educadores da América Latina.

O método inicial da artista uruguaia Ana Cuesta, desenvolvido em sua obra "*Desde el balcón*", utiliza fotografias como ferramentas de interpretação e criação, promovendo a intervenção e a colaboração coletiva nas imagens. Ela aplicou esse método em oficinas realizadas em escolas públicas de Montevideu e também como trabalho interativo exposto em museus. Em seu processo, Ana Cuesta transforma fotografias tiradas "*desde el balcón*" – vistas de cima, capturando pedestres, pessoas comuns indo e vindo – em jogos similares a jogos de tabuleiro. Ela cria "caixas" que propõem atividades a partir das fotos, visando como resultado uma mímica, uma colagem, um quadrinho ou outras expressões e possibilidades.

Esse projeto divide os jogos em duas caixas: uma voltada para colagem e intervenções individuais na própria fotografia, outra para resultados mais cênicos e colaborativos. Por exemplo, a primeira caixa contém instruções criativas em formato de aviões de papel, intitulados por nós como "recomendações de voo", para guiar a interação dos participantes com as imagens. No projeto "Imagens para Jogar, do Sul ao Norte", adaptamos esse método ao contexto específico da comunidade do Jurunas, traduzindo e contextualizando as instruções para refletir a realidade local e utilizando materiais disponíveis na comunidade (como *post-its*, adesivos e folhas locais) para enriquecer a experiência visual e estimular a criatividade dos participantes.

Esse processo de adaptar as atividades exigiu uma abordagem cuidadosa e flexível para elaborar oficinas estruturadas para dois grupos distintos: crianças e adolescentes. Considerando as

diferenças de desenvolvimento cognitivo e interesses entre as faixas etárias, separamos os grupos e criamos dinâmicas que fossem simultaneamente envolventes e acessíveis para ambos os públicos. Para as crianças, as atividades foram desenhadas com uma abordagem mais lúdica e interativa, priorizando atividades que estimulam a curiosidade e o engajamento, como colagem, contação de histórias e exibição de vídeos animados sobre fotografia. Já para os adolescentes, o foco foi direcionado para a exploração da técnica fotográfica, iniciando com discussões teóricas e a construção de câmeras escuras, a fim de desenvolver uma prática criativa mais autônoma e reflexiva, incluindo dinâmicas de quebra-gelo para promover a integração entre os participantes. A adaptação também envolveu ajustes na complexidade das explicações e das atividades práticas para garantir a compreensão e participação efetiva de todos os inscritos.

Nos encontros seguintes, realizamos saídas fotográficas pela comunidade, culminando então no último encontro com a intervenção nas fotografias produzidas pelos próprios participantes. Os resultados das oficinas foram significativos. Os adolescentes produziram uma série de fotografias que capturam de maneira singular o cotidiano da comunidade, de seus amigos, familiares e vizinhos. Essas imagens foram transformadas através da intervenção dos participantes em outras imagens que refletem a criatividade dos jovens, promovendo um novo entendimento sobre a fotografia como meio de expressão coletiva e experimental.

Cada participante recebeu dentro de sua câmera escura, uma "Caixa de Jogos" contendo suas fotografias impressas, flores, folhas e aviões de papel com as instruções para criar e jogar com suas imagens. Os recursos e instrumentos utilizados nas oficinas foram variados e selecionados para atender às necessidades pedagógicas e criativas do projeto. Materiais como câmeras digitais, celulares com câmeras, *post-its*, adesivos, papéis coloridos, cola, tesouras e outros elementos artísticos foram disponibilizados.

Por fim, no último dia da formação dos adolescentes, iniciamos a conversa apresentando os resultados desenvolvidos na aula anterior e pedindo para que cada um falasse um pouco sobre o processo criativo daquelas imagens e quais recomendações de voo utilizaram (ou não). À medida que a imagem era projetada para todos visualizarem, os criadores iam se revelando e manifestando suas ideias. Esse diálogo sobre a produção de cada um foi construído e ligado objetivamente por um fio de sisal que entrelaçava os trabalhos e suas histórias. Apresentamos a eles esse "fio" como a "linha de raciocínio" da prática que estávamos desenvolvendo, contextualizando que essa era uma

forma simples de compreender como funcionava o pensamento curatorial em uma montagem de exposição: deve sempre existir um fio condutor que entrelaça as obras apresentadas, suas histórias e o que elas têm em comum.

Para um processo de construção coletiva como o nosso, escolhemos chamar esse fio condutor de teia curatorial, em alusão aos fios/ações de Zélia Amador de Deus, articulação teórica que dá protagonismo ao mito de Kwaku Ananse, o Homem Aranha, divindade da cultura *fanti-ashanti*, utilizado pela autora para personificar as histórias de luta e resistência da população afro-diaspórica e seus descendentes:

O mito de Ananse conhecido nas Américas é apontado por alguns estudiosos como originário da cultura dos povos fanti-ashanti, da região de Benim, na África Ocidental. Assim, Ananse acompanhou os seus filhos. Permaneceu presente e povoou o imaginário dos africanos de diferentes grupamentos com suas teias e suas histórias (Amador de Deus, 2019, p. 23).

Ao final, depois de escutar cada relato que se entrelaça fisicamente por um fio de sisal, nossa teia estava criada e todos puderam visualizar suas histórias interligadas pela construção de algo maior.

As oficinas destinadas às crianças precisaram ser mais dinâmicas devido à vontade dos integrantes em realizar atividades práticas, por isso, em vez de construirmos um jogo juntos, optamos por simplesmente jogar aqueles já elaborados metodologicamente pela Ana Cuesta, adaptados à linguagem e vivências das crianças da comunidade. Assim, durante quatro sábados seguidos, jogamos juntos os jogos "Personagens Mutantes" e "Mímica das profissões".

O primeiro tratava de um trabalho de colagem que consistia em escolher, dentre as fotografias produzidas anteriormente pelos adolescentes, uma que representasse um personagem com quem a criança se identificava. Em conjunto, conversamos sobre as imagens e, em seguida, deu-se início à criação de novos personagens, a partir da intervenção na imagem, e finalizaram contando para todos uma nova história.

Já no segundo jogo, todos se sentavam em círculo e cada jogador recebia um número, em seguida, eram chamados por ordem numérica para uma sala secreta e chegando lá respondiam à pergunta: o que o seu colega ao lado vai ser quando crescer? Após refletir e responder sobre a pergunta, o jogador escolhia dentre algumas fotografias aquela capaz de representar fielmente a profissão do seu colega (exemplo: jogador X escolhe foto e profissão do jogador Y. O jogador X volta para seu lugar na roda e agora o jogador Y vai até a sala secreta, e assim continua). Depois que todos

os jogadores foram à sala secreta e retornaram aos seus lugares na roda, passaram sua imagem escolhida para o colega da sequência numérica. Por sorteio, um jogador começou e fez uma mímica da foto e profissão que agora estava em sua mão, para que os outros pudessem adivinhar. Assim, sem perceber, o jogador estava imitando a si mesmo (no futuro), segundo a percepção do outro.

Considerações finais

As oficinas do projeto "Imagens para Jogar, do Sul ao Norte" demonstraram a viabilidade de expandir a atuação da arte-educação além dos espaços convencionais como museus e galerias, alcançando comunidades periféricas e promovendo a educação artística em contextos diversos. Uma experiência que sublinha a importância de repensar as práticas educativas nos cenários culturais, ampliando seu impacto social potencial. A interação entre as artistas Ceci Bandeira e Ana Cuesta, e a adaptação das metodologias de Ana, concebidas e implementadas no Uruguai, para a realidade local de Belém, destacaram a riqueza das trocas culturais, a importância de olhar e se inspirar em vizinhos latino-americanos, e a eficácia de abordagens educativas que valorizam a criatividade e a participação ativa dos jovens. Algo que deve ser detalhado é a necessidade de adaptações para contextos com disparidades educacionais e sociais – como percebemos com as realidades de Belém e Montevideu – em relação aos níveis de acesso à educação, arte, direito à cidade etc.

Assim, "Imagens para Jogar, do Sul ao Norte" funcionou como uma ponte entre diferentes realidades da América Latina, facilitando um intercâmbio enriquecedor de práticas e saberes tanto para os participantes quanto para as artistas e educadoras envolvidas.

Este relato de experiência convida à reflexão contínua sobre como ampliar e valorizar o papel da educação artística em nossas comunidades, fortalecendo os vínculos entre arte, educação e transformação social. Além disso, o projeto demonstrou como práticas artísticas e educativas podem fortalecer os laços comunitários, fomentando a inclusão e o desenvolvimento pessoal e coletivo dos jovens. Ao proporcionar um espaço para criação e reflexão, as oficinas incentivaram os adolescentes a explorarem novas perspectivas e a se reconhecerem como agentes ativos na construção de suas próprias histórias e de sua comunidade. Essa abordagem integradora de arte, educação e comunidade destaca a necessidade de valorização e reconhecimento ampliados dos

profissionais de educação em espaços culturais. O impacto positivo do projeto, evidenciado nas produções fotográficas e na participação entusiástica dos jovens, serve como um convite para a realização de mais iniciativas semelhantes, expandindo os horizontes da arte-educação.

REFERÊNCIAS

BANDEIRA, Maria Ceci Leal. O Corpo Performático do Negro da Diáspora: Influências do Teatro Experimental na Atuação Política do Movimento Negro Paraense Durante os Anos 80. **Revista Da Associação Brasileira De Pesquisadores/as Negros/As (ABPN)**, 14 (Ed. Especi), 03–23., 2022.

AMADOR DE DEUS, Zélia. **Ananse - Tecendo Teias na Diáspora**. Belém: Secult, 2019.

AMADOR DE DEUS, Zélia. **Caminhos Trilhados na Luta Antirracista**. Coleção Cultura Negra e Identidades. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

VERGÈS, Françoise. **Decolonizar o Museu: Programa de Desordem Absoluta**. Traduzido por Mariana Echalar. São Paulo: Ubu Editora, 2023.