

LEOPOLDO GOTUZZO: A CONSTRUÇÃO DE UM LIVRO INFANTO-JUVENIL

FLÁVIO MICHELAZZO AMORIM JÚNIOR¹; NÁDIA DA CRUZ SENNA²

¹UFPEl – bacharelado artes visuais – flaviomichelazzo@outlook.com

²UFPEl – Centro de Artes – alecrins@uol.com.br

1. INTRODUÇÃO

O presente relato contempla uma parte do projeto de pesquisa **O desenho do corpo o corpo que desenha**, vinculado ao Grupo de Pesquisa Percursos Poéticos – Procedimentos e Grafias na Contemporaneidade do Centro de Artes da UFPEl, cujo propósito é a investigação acerca de visões, representações, alteridades e experimentações em torno do corpo na arte contemporânea, compreendendo um grupo de artistas e obras selecionadas, para desenvolver narrativas poéticas, ações pedagógicas e materiais paradidáticos. Nessa etapa selecionamos o artista pelotense Leopoldo Gotuzzo, patrono do MALG, cuja obra se detém sobre o desenho da figura humana para discutir as questões do corpo na sua poética com vistas à construção de um livro voltado para o público infanto-juvenil, realizar mediações e demais ações educativas.

Interessa ao estudo desvendar as problematizações, discursos e imaginários propostos pelo artista, reconhecer percursos e processos criativos para fundamentar o Grupo no projeto poético e educativo. As referências utilizadas para a construção do material pedagógico se baseiam na dissertação de mestrado da prof^a Luciana Leitão, “Ludo-poética: uma proposta de abordagem da arte contemporânea sob o enfoque do jogo”, discutindo relações entre arte e jogo a partir de filósofos, arte-educadores e artistas que identificam elementos e articulam aspectos lúdicos em suas produções, contemplando a relação entre obra e espectador; Lavee sobre metodologias e processos de formação, o desenho cultivado na criança; Martins, Picosque e Guerra, pelas teorias e práticas de ensino, como a noção de expedição, professor propositor e a mediação; Mödinger com a coleção práticas pedagógicas e colaborações docentes; especialmente sobre livros paradidáticos, Canton, Ferraz e Loyola. Sobre Leopoldo Gotuzzo, consultamos o acervo do museu e demais biógrafos e historiadores que se detiveram sobre sua produção.

2. METODOLOGIA

Em função da natureza híbrida do projeto, metodologias específicas são adotadas. O percurso metodológico é construído à medida que a pesquisa se desenvolve, e estratégias comuns aos projetos de pesquisa em arte-educação comparecem: revisão bibliográfica e documental a respeito do artista selecionado, elaboração de quadros referenciais, visitas guiadas, entrevistas, construção de material pedagógico, aplicação e avaliação das práticas realizadas, apresentação de resultados e interpretações. A produção do material paradidático inclui levantamento teórico e imagético, fichamentos e catalogações, fundamentação

teórica e análise de materiais existentes, reflexões e debates, experiências de leitura de imagens, depoimentos e entrevistas, design gráfico dos produtos, proposições metodológicas, avaliação do produto, diálogos e desdobramentos educativos. O processo é devidamente registrado e documentado, proporcionando material para a avaliação da pesquisa, relatórios, redação de artigos e demais dispositivos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa se encontra na fase inicial: levantamento de obras e imagens, pesquisa documental e bibliográfica e construção de *storyboard* para o livro infantil que se pretende publicar. A intenção é produzir um material lúdico em torno da obra do artista, reconhecendo sua poética e processos criativos. Para a construção do roteiro, seguimos a biografia produzida por Cláudia Fontoura Lacerda acerca de Leopoldo Gotuzzo em sua monografia de conclusão de curso “História da Conservação e Restauro: Estudo sobre o restauro das obras de Leopoldo Gotuzzo na década de 80 em Pelotas, RS”. A partir do seu relato que contempla passagens da infância e juventude do artista, com suas descobertas e viagens, optamos por situar nosso personagem nesse período. O design da personagem evolui por três idades diferentes, começando com Leopoldo criança, vivendo no hotel da família, encantado com os hóspedes e a vida na Pelotas do início do século XX, que passam a figurar em seus cadernos de desenho. O jovem Gotuzzo inicia seus estudos artísticos nos ateliês dos mestres pelotenses com renovado interesse na representação da figura humana. Nesta fase, comparecem os estudos de anatomia, desenho de modelos em gesso e os desenhos a partir do natural, com materiais e técnicas diferenciados. Sua aventura pelo mundo das artes continua pelas principais academias européias dessa primeira metade do século XX. Assim, situamos nosso personagem junto aos movimentos culturais e artísticos que marcam sua história e sua poética. Este argumento subsidiou o roteiro, o design das personagens, o *storyboard* e o estudo de detalhes para a construção do protótipo. Também realizamos sessões de fotografia em locações na cidade de Pelotas e imediações com personagens caracterizados como um recurso para a execução das imagens. De posse deste material, realizamos alguns estudos com materiais e técnicas de desenho para verificar possibilidades de design, etapa na qual nos encontramos. Na sequência definiremos a técnica, o formato, a quantidade de páginas e demais textos que acompanham o livro. Com o protótipo pronto, daremos início à segunda fase do projeto que é a elaboração de metodologias pedagógicas, contemplando a aplicabilidade do livro construído, o que possibilitará o desdobramento da pesquisa e a revisão de conceitos em função da experimentação voltada a públicos específicos.

4. CONCLUSÕES

O desafio maior consiste na investigação em torno de um tema atravessado por polêmicas contemporâneas, que problematizam aspectos comportamentais, tecnológicos, culturais e artísticos. Espera-se produzir um conhecimento aprofundado em torno dessas produções, reconhecendo autores, artistas e obras; a intenção é capacitar o grupo para desenvolver discursos pessoais, realizar leituras imagéticas, fruir, refletir e propor materiais pedagógicos

para o ensino de arte contemporânea.

A pesquisa-ação contempla a aplicabilidade dos modelos pedagógicos construídos, possibilitando o desdobramento da pesquisa e a revisão de conceitos em função da experimentação voltada a públicos específicos.

Comportar reflexões e produções que envolvem os saberes e sentidos do corpo, em ambiente escolar implica percorrer por caminhos diferenciados, seja abrindo espaço para o movimento e adoção de novas posturas, promovendo a gestualidade tão cara à arte contemporânea; seja pela exigência interativa, que o processo se dê de forma colaborativa, promovendo experiências de socialização e, ainda, que a vivência artística estabeleça conexões com os processos cotidianos.

5. REFERÊNCIAS

CANTON, Kátia. **O trem da história**: uma viagem pelo mundo da arte. São Paulo: Cia das Letrinhas, 2003.

FERRAZ, Maria Heloísa; SIQUEIRA, Idméa. **Arte-Educação**: vivência, experientiação ou livro didático? São Paulo: Loyola, 1987.

LACERDA, Claudia Fontoura. **História da conservação e restauro: estudo sobre o restauro das obras de Leopoldo Gotuzzo na década de 80 em Pelotas, RS**, 2013. 102 fs. Monografia. Curso de Bacharelado em Conservação e Restauro. UFPel, Pelotas. Versão digital.

IABELBERG, Rosa. **Para gostar de aprender arte**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

LEITÃO, Luciana E. **Ludo-Poética**: Uma proposta de abordagem da arte contemporânea sob o enfoque do jogo. 1997, 159 p. Dissertação. Programa Mestrado em Artes Visuais. UFRGS, Porto Alegre. Livro.

LOYOLA, Geraldo. **Abordagem sobre material didático no ensino de arte**. Acessado em 20 jun. 2014. Online. Disponível em: <<http://migre.me/ktwj9>>.

SANT'ANNA, Renata; PRATES, Valquíria. **O olho e o lugar**. Col. Arte a Primeira Vista. São Paulo: Paulinas, 2009.