

ARTES VISUAIS E TECNOLOGIA: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO, A CRIAÇÃO E A APRECIÇÃO

Jhon Maykel Fernandes¹

Resumo

Este trabalho vincula-se ao eixo temático Artes e Música e apresenta uma discussão partindo do pressuposto de que há possibilidades pedagógicas para o ensino e aprendizagem de Artes Visuais nos dispositivos digitais, dentre eles as câmeras digitais e o computador. Utilizamos a Internet como subsídio para o compartilhamento das criações dos estudantes, feitas a partir das intervenções artísticas em ambiente digital. Entendemos que é enriquecedora a utilização das mídias digitais em espaços educativos, por possibilitar novas formas autorais de criação, apreciação e divulgação de trabalhos artísticos, bem como a ampliação do conhecimento estético e criativo. Este artigo é decorrente de um trabalho de conclusão do curso de Especialização em Mídias na Educação da Faculdade de Educação da UFG (pólo de Uruaçu), sob orientação do Professor Dr. Cleomar Rocha. Os objetivos foram implementar uma proposta de intervenção pedagógica relacionando Artes Visuais e tecnologia junto a alunos da EAJA – Educação de Adolescentes, Jovens e Adultos em uma escola pública municipal de Goiânia – GO; Ampliar a percepção artística e estética através da vida e obra dos artistas Frans Krajcberg, Paul Cézanne, e Arnaldo Ferrari; Romper as circunstâncias espaço-temporais, na construção de suas identidades artísticas; Inserir suas produções e pesquisas, seus posicionamentos e conclusões por meio de grupos e redes sociais na Internet; e identificar e analisar possibilidades pedagógicas para o ensino das Artes Visuais com o auxílio da câmera digital e do computador, tendo a internet enquanto meio para o compartilhamento das produções. A metodologia utilizada neste trabalho é a triangulação tal como proposta por Barbosa (1998). O trabalho possibilitou a obtenção de resultados satisfatórios no que se refere às práticas pedagógicas de ensino das Artes Visuais e suas relações com a tecnologia.

Palavras-chave: Artes Visuais. Mídias. Educação.

1 – INTRODUÇÃO

Em um primeiro momento ressaltamos que, aos falarmos sobre arte, pensamos mais precisamente sobre artes visuais, pois se aproxima mais com o tema da proposta, “**ARTES VISUAIS E TECNOLOGIA: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO, A CRIAÇÃO E A APRECIÇÃO**”. Entendemos que a arte tem grande

¹ Universidade Federal de Goiás - jhonmaykel@hotmail.com

influência na formação do ser humano, sendo um elemento inseparável da cultura e do conhecimento como parte peculiar no processo de formação dos sujeitos (ARAÚJO, 2008).

Acreditamos que as Artes Visuais tornam-se imprescindíveis, diante da realidade contemporânea com as mídias e a infinidade de informações veiculadas, sendo um conhecimento necessário para a formação estética. A arte não ocupa lugar na escola apenas como uma disciplina, mas sim com toda sua presença e significação no cotidiano escolar. Diferentemente daquela concepção antiga da educação artística apenas como o fazer artístico, o pintar e colorir, o ensino de Arte é muito mais que isso, pois proporciona este conhecimento artístico e estético que influencia para uma forma diferenciada de leitura e interpretação do mundo.

A ligação da Arte com as mídias e tecnologias é uma forma muito válida para a ampliação do conhecimento estético e criativo. A linguagem artística, precisamente a visual, pode proporcionar uma vivência mais aprofundada com as novas mídias, pois, possibilita uma articulação entre vários elementos como sons e imagens de forma interativa e dinâmica.

A arte é um conhecimento específico, mas ao mesmo tempo integra os saberes escolares na medida em que esses se constituem as bases da formação dos sujeitos dentro de uma sociedade constituída hoje por um infundável caleidoscópio cultural. Mas a arte e seu ensino têm a potencialidade de serem mais que integrantes do currículo escolar, pois sua natureza flexível, reflexiva e universal permite a integração dos demais conhecimentos. Mesmo possuindo um corpo específico de conteúdos, a arte permeia todos os outros conteúdos escolares, possuindo assim um grande potencial integrador e articulador entre sujeitos e saberes. (ARAÚJO, 2008, p. 40)

Neste sentido, o presente trabalho expõe os resultados de uma proposta de intervenção que buscou perceber as contribuições dos dispositivos digitais, mais precisamente o computador e a câmera digital, para o ensino de artes visuais. Para tanto utilizamos uma sala de aula da Escola Municipal Professora Silene de Andrade, localizada no Conjunto Habitacional Aruanã III em Goiânia - Go.

As discussões sobre os impactos das tecnologias na linguagem e as novas possibilidades comunicacionais serão feitas a partir do pensamento de Buzato (2008), Duran (2005) e Freire (1985). Em Flusser (1985), Gil (2009) e Risério (2009) veremos as influências sobre a cultura e processos criativos. Barbosa (1998), Franco (2005),

Vygotsky (1981), Araújo (2008), Chaud (2008) e Gombrich (2007) nos trarão uma visão esclarecedora sobre as intervenções em espaços educativos e aspectos metodológicos do ensino de artes. Como referenciais artísticos serão trabalhados Frans Krajcberg (1921-) sobre a temática do meio ambiente, Paul Cézanne (1839 -1906) e Arnaldo Ferrari (1906-1974) referentes ao gênero Natureza-morta.

Com o tema da Natureza-morta, os educandos construíram um trabalho com objetos tridimensionais. Desta forma os alunos tiveram a disposição alguns objetos reais tais como frutas, forro de mesa, cesta, etc. De posse destes objetos os alunos montaram, em conjunto, uma cena de Natureza-morta e fizeram a captação das imagens com câmeras digitais e, posteriormente, o compartilhamento das produções em grupos de discussão na internet, no site de compartilhamentos *Tumblr*².

Tendo o auxílio de dispositivos digitais, como o computador, câmeras digitais, ou celulares com câmeras, busca-se um trabalho de apropriação, discutido por Buzato (2008). De acordo com ele o educando passa de mero consumidor para um praticante da linguagem e dispositivos digitais através de táticas de apropriação do que lhe é oferecido.

A escolha dos grupos de discussão, nas redes sociais, enquanto espaço de divulgação, apreciação e discussão, implica a necessidade da utilização destes espaços nos ambientes educativos formais por jovens e adultos.

2 - JUSTIFICATIVA

Compreendemos também que a importância deste trabalho se justificou por trabalhar as artes visuais através de dispositivos digitais como a informática e câmeras digitais, para novas possibilidades metodológicas na comunicação em uma sala de aula de informática com alunos de uma escola pública de Goiânia.

A percepção sobre os novos processos materiais e procedimentos na criação e produção de imagens leva a uma urgência para a atualização de práticas, procedimentos e materiais utilizados em sala de aula. Este trabalho se justificou ao promover a discussão, no que se refere aos processos criativos, contribuindo antes para a promoção

² Tumblr é uma plataforma de blogging que permite aos usuários publicarem textos, imagens, vídeo, links, citações, áudio e "diálogos".

de práticas que envolvam o trabalho com artes visuais e o auxílio destes novos processos e procedimentos.

Desta forma, neste trabalho buscou-se a realização de trabalhos imagéticos a partir de uma sensibilidade estética com o uso de câmeras digitais e de espaços interativos na rede mundial de computadores, a partir do compartilhamento de informações, imagens, produções e seu uso de forma artística. Neste sentido, é importante destacar o uso cada mídia, com ênfase na informática e câmeras digitais, e suas diversas formas de apropriação. Buzato destaca esta apropriação enquanto capacidade de compreensão, transformação e reinvenção de significado. Segundo ele “No uso livre, o que se pretende é dar à comunidade a oportunidade de utilizar o computador e a internet de forma autônoma, para que se apropriem de recursos.” (2008, p.331).

1 - OBJETIVOS

Este trabalho objetivou desenvolver a leitura, apreciação, criação de imagens e objetos artísticos através da câmera digital e computador relacionados a temática da arte e, de modo específico, a Natureza-morta³, utilizando a Internet como subsídio para o compartilhamento das criações e pesquisas. Como objetivos específicos foram eleitos:

- a) Desenvolver a percepção artística e estética através da vida e obra dos artistas Frans Krajcberg (1921-), Paul Cézanne (1839 -1906) e Arnaldo Ferrari (1906-1974).
- b) Trabalhar os conceitos de Natureza-morta e suas relações entre arte e natureza.
- c) Promover em sala de aula a prática de produção de textos imagéticos, através das apreciações e pesquisas feitas na internet.
- d) Possibilidades de intervenções em imagens digitalizadas através de programas disponibilizados na internet
- e) Criação, registro e compartilhamento das obras artísticas através das redes sociais.

³**Natureza-morta** é um tipo da pintura e fotografia em que se vê seres inanimados, como frutas, flores, livros, taças de vidro, garrafas, jarras de metal, porcelanas, dentre outros objetos

3 - METODOLOGIA

Com base na perspectiva histórico-cultural pode-se dizer que é necessária uma reflexão mais aprofundada sobre as diferentes mediações sociais nos diversos contextos de uso das tecnologias na educação. Por meio da linguagem se realiza a mediação entre a cultura e o desenvolvimento do pensamento humano. Para Vygotsky (1981) a mediação simbólica e as relações entre pensamento e linguagem são questões centrais na teoria histórico-cultural.

Os sistemas simbólicos são internalizados pelo pensamento e provocam alterações nos processos mentais. São instrumentos culturais que mediatizam a cultura e o pensamento e regulam a atividade humana. Nesta perspectiva, os computadores e as redes se colocam como suportes de operações e ações simbólicas, sociais e instrumentais, mostrando-se como fortes aliados na promoção do desenvolvimento humano (VYGOTSKY, 1981 *apud* DURÁN, 2005).

A construção de cada etapa/aula seguiu uma metodologia de acordo com a Proposta Triangular, discutida por Barbosa (1998), que analisa a aprendizagem de artes por três ações básicas e indissociáveis que são a contextualização da obra de arte, a leitura da obra e a criação ou fazer artístico. Esta proposta foi essencial para que os alunos pudessem conhecer, contextualizar, apreciar e realizar os trabalhos propostos, sem prejuízo no aprendizado em decorrência do pouco conhecimento do assunto abordado.

A realização da intervenção foi feita com a colaboração da professora regente e dos alunos: com a professora desenvolvemos este trabalho que possibilitou um maior contato dos alunos com artes visuais e tecnologias; os alunos se envolveram diretamente na construção do trabalho, produção imagética. Os trabalhos foram registrados por meio de fotografias e relatos de experiência. O desenvolvimento da intervenção foi feito através de autorização da Secretaria Municipal de Educação de Goiânia, com entrega de justificativas e análises do projeto.

2 – DISCUSSÃO TEÓRICA

Nesta dinâmica cultural contemporânea, denominada por estudiosos de a sociedade do conhecimento, sociedade técnico-informacional ou sociedade tecnológica (OLIVEIRA, 2005), muito do que aprendemos relacionado ao conhecimento produzido, nos é disponibilizado através das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Elas constroem percepções ou imagens do mundo, o que nos faz pensar uma educação capaz de reinventar estratégias educacionais de tal forma a enfrentar os desafios motivados pela nova realidade.

Neste sentido evidenciamos o uso do computador e da câmera digital como importantes suportes para o ensino e aprendizagem na disciplina de artes visuais. Consideramos que as capacidades comunicativas oferecidas pelas tecnologias da comunicação são imensas e variadas para promoção da interatividade, mas esta não acontece automaticamente com a inserção das novas tecnologias. Silva nos relata que a interatividade vai muito além de somente dispor equipamentos e novas tecnologias, é ter experiência de intervenção no conteúdo da mensagem aberta à manipulação e a cocriação.

A disposição interativa permite ao usuário ser ator e autor, fazendo da comunicação não apenas o trabalho da emissão, mas co-criação da própria mensagem e da comunicação. Permite a participação entendida como troca de ações, controle sobre acontecimentos e modificação de conteúdos. O usuário pode ouvir, ver, ler, gravar, voltar, ir adiante, selecionar, tratar e enviar qualquer tipo de mensagem para qualquer lugar. (SILVA, 2000, p. 01)

O trabalho com as artes visuais pode ser profundamente influenciado, em seu fazer estético, quando inserido no ambiente tecnológico. Para Risério (2009) as transformações que ocorrem na dimensão simbólica, através da criação tecnológica, provocam transformações também nas formas artísticas.

Para montagem da cena de Natureza-morta, entendemos que algumas características e elementos singulares precisam ser considerados. Neste sentido, partimos do princípio discutido por Gombrich (2007, p.247), ao afirmar que “em todos os estilos, o artista se vale de um vocabulário de formas e que é o conhecimento desse vocabulário, mais do que o conhecimento das coisas, que distingue o artista perito do inábil”.

Considerando que um determinado vocabulário artístico pode identificar um estilo ou até mesmo um artista pensamos em alguns aspectos relacionados aos elementos da tridimensionalidade, importantes para o conhecimento relacionado a

Natureza-morta. Os elementos mencionados podem ser divididos em: conceituais, que mesmo não existindo fisicamente, são percebidos como estando: ponto, linha, plano e volume; Visuais, que dão a aparência de uma escultura: formato, tamanho, cor, textura e elementos relacionais, que conduzem a estrutura total das correspondências dos elementos visuais: posição, direção, espaço e gravidade. (CHAUD; NUNES, 2008)

Trabalhados de forma bem integrada, outros elementos também foram considerados durante os momentos de montagem da obra e nos momentos de captação das imagens. Elementos estruturais e intelectuais, próprios da composição na linguagem bidimensional foram importantes neste trabalho.

Elementos Estruturais são aqueles considerados primordiais em uma composição, em sua estrutura: linha, forma e cor. (...). Intelectuais são os elementos trabalhados intelectualmente, ou seja, por meio de estudos, de observações, não são analisados de forma isolada e sim percebidos na composição. São eles: ritmo, equilíbrio, movimento, unidade. (CHAUD, 2008, p. 56)

Mesmo considerando a forma bem integrada de trabalho com os elementos citados podemos diferenciar os que ficaram mais evidentes em cada obra trabalhada. Em Frans Krajcberg, particularmente as esculturas-objetos, onde enfatiza a consciência ecológica, trabalhamos os elementos de relações, proporções, tamanhos, espaços e posições. Em Paul Cézanne e Arnaldo Ferrari referentes ao gênero Natureza-morta, consideramos mais os elementos bidimensionais como a composição, cor e forma. A construção e montagem da Natureza-morta por parte dos alunos aconteceu obedecendo estes elementos, sem uma ordem linear.

Em se tratando de ambiente digital, o trabalho com fotografia pode proporcionar uma infinidade de possibilidades no espaço educativo. Para Gombrich a fotografia “tem servido principalmente aos esteticistas como um realce para o elemento criativo necessário à arte” (2007, p. 259). De acordo com Flusser (1985) o aparelho fotográfico apresenta uma imaginação quase infinita e o fotógrafo também está inserido nesta grande imaginação que o aparelho possui. Para ele,

(...) fotografias são imagens técnicas que transcodificam conceitos em superfícies. Decifrá-las é descobrir o que os conceitos significam. Isto é complicado, porque na fotografia se amalgamam duas intenções codificadoras: a do fotógrafo e a do aparelho. O fotógrafo visa eternizar-se nos outros por intermédio da fotografia. O aparelho visa programar a sociedade através das fotografias para um

comportamento que lhe permita aperfeiçoar-se (...) (FLUSSER, 1985. p.25).

Ao considerar um trabalho com a câmera fotográfica podemos ir além de uma prática de apenas captação de imagens, mas pensemos em uma manipulação dialógica, muito bem discutida por Flusser (1985), onde ele nos afirma sobre a possibilidade de realização de intervenções com desenhos em fotografias, prática esta que induz a criação de novas informações.

Gombrich nos fala que o artista é limitado pelo que o instrumento e veículo transmissor são capazes de executar. “Sua técnica restringe sua liberdade de escolha”. Ele nos alerta para o fato de que nem sempre a perfeição ou exatidão fotográfica é indicio de excelência artística. “A equiparação da maneira pela qual as coisas são representadas com a maneira pela qual “são vistas” é, certamente, enganadora” (2007, p. 56, 247).

Na grande rede, percebe-se uma infinidade de opções de acesso à informação e entretenimento que podem gerar uma falsa ideia de liberdade e fortalecer ainda mais um sistema fechado de transmissão de ideias. Mais claramente isso é comprovado através das redes e mídias sociais que possibilitam cada vez mais uma livre troca e informações entre seus participantes, sem que haja uma intermediação. Cada um tem a possibilidade de criar seus perfis na internet, endereços de e-mail próprios e páginas pessoais nas redes sociais, reforçando um sentido de liberdade e mascarando uma grande alienação que estas novas redes podem provocar.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) proporcionam uma produção de informação e conhecimento mais conjunta, aliada ao seu compartilhamento. A dinâmica de integração “pura”, no sentido de disseminação de informações sem a intenção lucrativa é ligada à ideia de educação e formação dos sujeitos que prioriza a coletividade na construção do conhecimento. Influências desta nova dinâmica notamos no campo cultural, conforme discutido por Gil (2009), em suas dimensões simbólicas, construções das subjetividades, e as linguagens expressivas individuais e coletivas, em decorrência do grande acesso e as trocas e partilhas simbólicas proporcionados pelo mundo digital.

Esse movimento, com novos meios técnicos, promove uma ampla condição de acesso e disseminação de conhecimento, consequência natural da inovação, juntamente com o aumento de controle do conhecimento disseminado estrategicamente. O grande

potencial das mídias para a promoção de ideias, ideologias e mobilização, ganha ainda mais força através de uma preocupação estética e artística para sua aceitação de forma prazerosa e pouco indagativa.

Neste sentido, o que se busca é uma formação que se dedica a um olhar diferenciado esteticamente para a realidade, não somente em objetos considerados obras de arte, mas estabelecendo combinações, novas sensibilidades, um olhar mais desprendido em sua apreensão do mundo de forma a produzir novos sentidos para outras realidades.

Assim sendo, relações estéticas não precisam estar vinculadas aos objetos que são oficialmente definidos como arte e que costumam estar expostos nos museus e galerias, mas a qualquer objeto que possa ser ressignificado em sua forma e conteúdo e que seja apreendido para além de sua função utilitária. (VYGOTSKY, 2001 *apud* FURTADO & ZANELLA, 2007, p. 6)

O movimento de difusão de informações e conhecimentos é cada vez mais acelerado, e pode ser bem conhecido e manuseado com todas estas linguagens e novas tecnologias. O recebimento e tratamento destas informações precisam ser feitos com um tipo de educação que não somente considere a existência do novo, mas que saiba trabalhá-lo no contexto educativo.

Para Bulhões (2010) a interatividade é um aspecto bem característico da internet, sendo vista como uma nova forma de possibilitar aberturas na comunicação entre diferentes povos. Neste sentido a arte pode promover questionamentos, crítica e coesão para qualquer indivíduo ou grupo.

Ao se pensar nos termos da interatividade, site como *Tumblr*, pode estar contido na denominada web 2.0, conforme relatada por Bulhões (2010, p. 43), em que “os conteúdos são criados pelos próprios usuários”. Ocorre ainda um deslocamento da ênfase individual para a ação coletiva de dados e informações, acarretando um distanciamento da “estrutura técnica do conteúdo”. Neles os usuários não precisam conhecer códigos de acesso e funcionamento de programas para realizarem suas publicações *online*. Ele oferece a possibilidade na internet de uma interação onde o visitante da página pode deixar comentários e até mesmo reenviar (reblogar) a postagem do autor da página. A linguagem consiste em imagens, em sua maioria, bem artísticas e conceituais, ou textos curtos, onde o apreciador fica próximo do assunto e ainda tem a possibilidade de interação com o autor e outros usuários.

Estas novas formas de divulgação de trabalhos artísticos vêm sendo muito utilizadas mundialmente através da Internet, sendo observada uma nova instalação no circuito tradicional. Portanto, “a arte detém, nesse amplo e difuso conjunto de infovias, lugares particulares que determinam as suas relações de pertencimento. Nessa rede de identidade de interesses, o indivíduo passa a compartilhar experiências e informações” (BULHÕES, 2010, p. 21).

Para o trabalho de captação de imagens é importante considerar a fotografia enquanto linguagem, meio de comunicação, arte e, sobretudo como memória da produção realizada, podendo ter funções diversas, de acordo com o uso e o tipo de pessoa que a produz e a aprecia. Concorrem para a formação de um regime visual da web arte, imagens que são captadas da realidade e transmitidas ao computador por meios digitais. Uma criação de imagens em que se utilizam os “recursos expressivos do computador”, ampliando a aceitação na arte produzida na internet. (BULHÕES, 2010, p. 32).

A escolha da internet como espaço de divulgação e compartilhamentos dos trabalhos pode ser evidenciada pela sua privilegiada característica como espaço de propagação. Sua utilização oferece possibilidades personalizadas de andar pelos inúmeros caminhos que se encontram a disposição, aproximando objetos e seus respectivos grupos de interesse. Possibilita ainda novas formas de comunicação para a arte, mais abertas e flexíveis e aumenta o potencial de diálogo do internauta nos territórios da arte (BULHÕES 2010).

3.1 - DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA NO CONTEXTO DA SALA DE AULA

A escola onde foi desenvolvida a intervenção oferece a modalidade de EAJA – Educação de Adolescentes, Jovens e Adultos no período noturno, período este escolhido para realização da proposta. Em sentido mais amplo esta modalidade busca proporcionar a inclusão dos educandos em um contexto social, com uma educação que contemple a emancipação e autonomia política, social, cultural e intelectual dos sujeitos, contemplando uma formação integral.

Entendemos a formação integral muito mais que apenas uma ampliação da jornada do aluno no espaço escolar, pois ela visa uma formação global do estudante. De acordo com Valadares “[...] educar integralmente é formar uma pessoa globalmente,

tornando-a apta a participar do mundo no qual vive de modo a realizar e expandir suas necessidades e potencialidades.” (ERNICA, 2006 *apud* VALADARES, 2011, p. 120-121)

As atividades desenvolvidas no espaço educativo devem ser realizadas com vistas a uma formação da sensibilidade, da percepção e expressão nas linguagens artísticas, literárias e estéticas de forma a promover uma aproximação do ambiente educacional para com a diversidade cultural brasileira. Estes objetivos estão também alinhados com o estímulo para uma interação com práticas esportivas educacionais e de lazer, portanto uma formação integral do educando (BRASIL, 2007).

No primeiro momento fizemos um reconhecimento prévio dos gostos e anseios dos alunos com a temática da Natureza a partir dos olhares das artes visuais e sua relação com a tecnologia. Por meio de perguntas e questionamentos os resultados demonstraram pouco ou nenhum contato com os artistas apresentados Frans Krajberg, Arnaldo Ferrari e Paul Cezanne. Posteriormente a conversa foi encaminhada para a discussão da arte, mais especificamente sobre a relação entre arte e natureza.

Para provocar a discussão foram apresentadas imagens da obra do artista Franz Krajberg (Fig. 01), imagens estas que levaram a indagações. Os alunos queriam saber mais detalhes, sobre a vida do artista, se ainda era vivo, onde vivia.

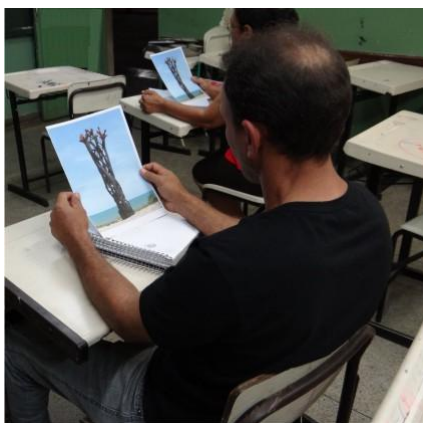


Fig. 01 – Alunos apreciando trabalhos

Ao término destas apreciações iniciais esclareci sobre a Natureza-morta, outra forma de trabalho artístico que tem a natureza como referência. As imagens dos artistas Paul Cézanne e Arnaldo Ferrari referentes à temática deram uma ideia mais precisa sobre do tema, juntamente com o esclarecimento sobre alguns elementos para a composição, frequentemente utilizados pelos artistas já mencionados.

As etapas descritas são muito semelhantes com as etapas que foram colocadas nos projeto inicial, apenas algumas alterações foram necessárias. No segundo momento os alunos partiram para a criação de uma Natureza-morta com objetos (frutas, forro de mesa, vaso de flores, cesta, mesa) que foi proposta para realização em conjunto (Fig. 02). A proposta era a criação de uma composição em conjunto, o que foi realizado com sucesso pelos alunos. Durante as atividades a professora regente de sala estava bem atenta ao que estava acontecendo, se mostrou bastante interessada e colaborativa.



Fig. 02 – Alunos montando a Natureza-morta

A composição foi definida e todos aprovaram, motivo pelo qual iniciamos a próxima etapa, ou seja, a captação da imagem (fig. 03) da obra através de câmera digital. Cada aluno fez sua própria imagem através da câmera, utilizando diferentes ângulos de observação (fig. 04). Nesta atividade fizemos uma explicação sobre aspectos técnicos da câmera digital, pois os alunos desconheciam as opções de captação.



Fig. 03 – Alunos captando as imagens



Fig. 04 – diversos ângulos de captação

Na etapa final do projeto, proporcionamos aos alunos um momento para pesquisa na internet sobre vida e obra dos artistas apresentados anteriormente (Fig. 05). Os alunos já fizeram a busca com maior facilidade, considerando as devidas explicações sobre técnicas de pesquisa *online*. O próximo momento foi a realização da intervenção nas imagens captadas.

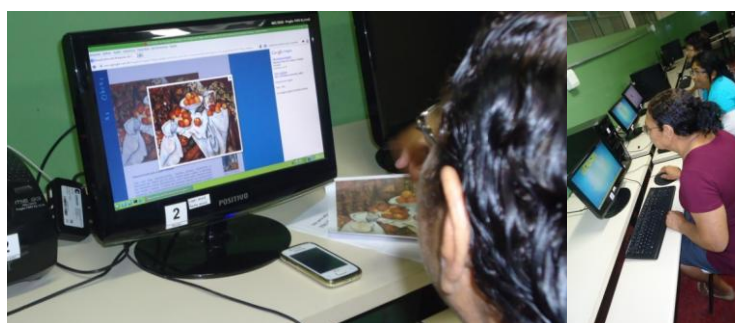


Fig. 05 - Alunos pesquisando

Com o auxílio de um programa gratuito, o *pixlr.com*, os alunos fizeram algumas intervenções (Fig. 06) nas imagens através de diversos “filtros” que alteram detalhes de cores e traços nas imagens. Feitas as devidas intervenções a próximo trabalho foi a publicação das imagens, o que foi feito através de um programa disponibilizado na rede mundial de computadores (Internet) o *Tumblr*. Para tal atividade é solicitado a criação de uma conta de e-mail e um perfil específico no próprio site. Este procedimento foi feito anteriormente por mim como forma de evitar maiores contratemplos, uma conta única foi criada para a realização da atividade.

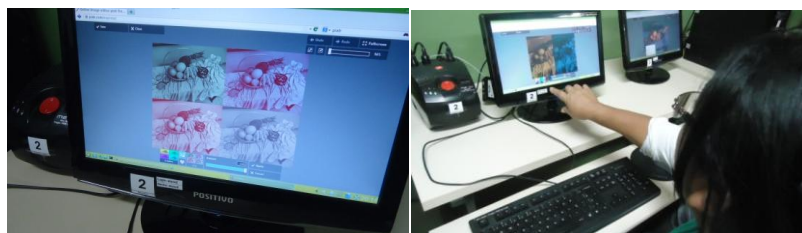


Fig. 06 – Alunos fazendo intervenções nas imagens

De posse da senha e do nome (ID) os alunos deram “entrada” no site e publicaram as imagens produzidas. Para esta prática foram necessários esclarecimentos sobre os detalhes de criação de perfis na internet, criação de descrição de imagem e realização de comentários sobre cada imagem que os colegas postaram. Os alunos então, além da postagem da imagem, e criação de nome para cada obra postada, realizaram comentários sobre a imagem dos colegas (Fig. 07).



Fig. 07 – Imagens postadas e comentadas

3 - CONCLUSÃO

Os alunos demonstraram um grande interesse em conhecer e desenvolver trabalhos com o computador e a câmera digital. Muitos alunos afirmaram não terem prática com computador, mas demonstraram muito interesse em aprender.

Através da proposta de intervenção realizada podemos partir para uma análise da correlação dos pressupostos teóricos com a prática, verificando as possibilidades encontradas para o ensino e aprendizagem das artes visuais com as contribuições dos dispositivos digitais.

Em conversa inicial sobre a utilização do computador e a câmera digital, os alunos relataram a pouca experiência e contato com o computador que havia sido

utilizado apenas para passar tempo com jogos, atividade esta, segundo eles, oferecida pelo professor de informática.

Dessa forma, no trabalho com a ambiente digital, é importante compreender seus usos, apropriações e os dispositivos que são oferecidos. A leitura e compreensão partem de estratégias diferenciadas, que são recursos e modelos compartilhados através da cultura e reconhecidos como letramentos. “Quando tais práticas estão atreladas ao uso de computadores (ou outros dispositivos digitais), estamos diante do que boa parte da literatura denomina *letramentos digitais*. (BUZATO, 2008. p.327, grifo nosso).

No decorrer das atividades foi confirmada a fala dos alunos sobre a pouca utilização do computador. Notamos que os alunos não tinham domínio de conceitos básicos sobre seu uso, tais como correta utilização do mouse e as formas de acesso à internet, com o uso adequado dos ícones, por exemplo, motivo pelo qual buscamos trabalhar esses conceitos, mesmo que não estivessem previstos inicialmente. Consideramos que estes conhecimentos básicos são importantes para a comunicação na Internet para a boa orientação e navegação.

“No caso dos ícones, eles vão estabelecer uma alfabetização visual, que possibilita ao navegador descobrir possíveis indicações de caminhos oferecidos pelo artista.” (BULHÕES, p. 33)

Foi identificado que tinham pouco ou nenhum contato com os artistas apresentados. Através de buscas e pesquisas na internet eles tiveram um maior conhecimento sobre cada artista. Conhecer os dados biográficos do pintor é importante, pois, o aluno descobre que as obras são produzidas por alguém que tem uma história, que está inserido em um contexto histórico-social, portando disso dependem suas escolhas e temáticas.

Foi interessante eles perceberem a arte como forma de suscitar indagações, provocar questionamentos, justamente o que propõe o artista mencionado, um ativista ecológico que realiza suas esculturas a partir dos restos retirados da destruição das florestas.

[...] o olho seleciona, organiza, discrimina, associa, classifica, analisa, constrói. Não atua como um espelho que, tal como capta, reflete; o que capta já não o vê como tal e qual, como dados sem atributo algum, senão como coisas, alimentos, gentes, inimigos, estrelas, armas. Nada. [...] (GOODMAN *apud* PILLAR, 1999, p. 13).

Uma melhora sistemática na relação arte-tecnologia foi percebida nas atividades realizadas. O aluno do primeiro exemplo citado começou a fazer pesquisas e utilizar as ferramentas disponíveis de forma mais autônoma e criativa

A falta de contato com as tecnologias e o pouco conhecimento das artes visuais começa a modificar-se mais claramente a partir da segunda etapa, quando propomos um contato dos alunos com diversos conceitos básicos sobre as ferramentas, e sobre artes visuais tais como conceitos planos de fundo, luz, perspectiva e composição.

Nas etapas finais percebemos mudanças significativas nesses aspectos. Os alunos puderam comentar os próprios trabalhos, juntamente com o trabalho dos colegas, eles se mostravam bem mais desprendidos, sem medo para comentar, muito diferente do início das etapas. Comentários estes com poucas palavras como, *“ficou lindo”*, *“eu achei incrível”*, mas um importante começo, considerando a pouca experiência dos alunos com este tipo de atividade. Bulhões (2010, pg. 43) afirma que:

“O que se percebe claramente é que a interatividade na rede web abre novas possibilidades de participação, criando também uma nova concepção de público. A dinâmica interativa, que se inaugura com esse tipo de proposta, otimiza e multiplica efeitos”

Na tentativa de conclusão desta proposta criamos oportunidades para os educandos fazerem intervenções artísticas no mundo digital. A inserção de suas produções e pesquisas, seus posicionamentos e conclusões, em grupos e redes sociais foi outra forma de romper as circunstâncias espaço-temporais, na construção de suas identidades artísticas. Nesta análise consideramos os objetivos inicialmente apontados para o desenvolvimento do trabalho.

Notamos que, em um dos objetivos, o de desenvolver a percepção artística e estética através da vida e obra dos artistas Frans Krajcberg, Paul Cézanne, e Arnaldo Ferrari, foi bem explorado através de imagens e pesquisas na Internet, o que possibilitou o enriquecimento destas percepções em aspectos peculiares de cada artista e obras. Os alunos conseguiram fazer uma relação estética e artística ao descobrirem as diversas formas de criações e estilos de cada artista. As imagens apresentadas propiciaram um reconhecimento e valorização de trabalhos artísticos enquanto possibilidade de engajamento social, a exemplo da obra de Frans Krajcberg.

Os conceitos de Natureza-morta foram bem trabalhados através da metodologia que se desdobrou na proposta triangular de Barbosa (1998). Os alunos puderam apreciar diversas obras, conhecer os aspectos que contextualizavam cada obra e participarem de atividades práticas que envolviam a montagem, captação e intervenção nas imagens

produzidas. Estas atividades vivenciadas reafirmaram alguns conhecimentos que os alunos já tinham sobre o tema Natureza-morta e também possibilitaram novos conhecimentos. Os trabalhos do artista Arnaldo Ferrari, por exemplo, eram desconhecidos pelos alunos.

Os outros objetivos: a promoção em sala de aula da prática de produção de textos imagéticos, através das apreciações e pesquisas feitas na internet; as possibilidades de intervenções em imagens digitalizadas através de programas disponibilizados na internet; e a criação, registro e compartilhamento das obras artísticas através das redes sociais, aconteceram de forma bem visível. Os alunos puderam percorrer este caminho de apreciação, montagem, contextualização e produção de trabalhos.

As dificuldades iniciais com as tecnologias, conforme já mencionado, foram bem trabalhadas com explicações mais técnicas sobre cada aparelho, mesmo não estando previstas nas elaborações iniciais, mas foram importantes para a execução do projeto.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Anna Rita F. de. Fundamentos do Ensino da Arte. In. : UFG/FAV. **Licenciatura em Artes Visuais: Módulo 2 (Parte 1)** / Universidade Federal de Goiás. Faculdade de Artes Visuais – Goiânia; CEGRAF/UFG, 2008. p. 8-42.

BARBOSA, A. M. **Tópicos e utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. PORTARIA NORMATIVA INTERMINISTERIAL Nº- 17, DE 24 DE ABRIL DE 2007. Institui o Programa Mais Educação, que visa fomentar a educação integral de crianças, adolescentes e jovens, por meio do apoio a atividades sócio educativas no contra turno escolar. 2007.

BULHÕES, Maria Amélia. Ateliê de arte e tecnologia II: Diálogos Intermediáticos. In.: UFG/FAV. **Licenciatura em Artes Visuais: Módulo 7** / Universidade Federal de Goiás. Faculdade de Artes Visuais – Goiânia; CEGRAF/UFG, 2010. p. 10-44.

BUZATO, Marcelo El Khouril. **Inclusão digital como invenção do cotidiano: um estudo de caso**. In Revista Brasileira de Educação v. 13 n. 38 maio/ago. 2008. (325-413)

CHAUD, Eliane. Ateliê de linguagens bidimensionais (desenho e pintura). In.: UFG/FAV. **Licenciatura em Artes Visuais: Módulo 2 (Parte 1)** / Universidade Federal de Goiás. Faculdade de Artes Visuais – Goiânia; CEGRAF/UFG, 2008. p. 46-67.

_____; NUNES, Keith Richard. Ateliê tridimensional. In.: UFG/FAV. **Licenciatura em Artes Visuais: Módulo 2 (Parte 2) e Módulo 3** / Universidade Federal de Goiás. Faculdade de Artes Visuais – Goiânia; CEGRAF/UFG, 2008. p. 74-98.

DURÁN, Débora. **Os impactos das tecnologias da comunicação e informação na educação: uma perspectiva Vygotskyana**. GT: Psicologia da Educação / n. 20. USP, 2005.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

FRANCO, Maria Amélia S. **Pedagogia da pesquisa-ação. Educação e Pesquisa**. São Paulo, v.31, n.3, p.483-502, set./dez. 2005.

GIL, Gilberto. Entrevista. In: SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sergio (orgs). **Cultura Digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009. (302-309)

GOMBRICH, E. H. **Arte e Ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. Raul de Sá Barbosa (trad.); Monica Stahel (rev. trad.). 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

OLIVEIRA, J. A educação escolar no contexto das transformações da sociedade contemporânea. In: LIBÂNEO, J. C.; _____; F.; TOSCHI, M. S. **Educação escolar: políticas, estrutura e organização**. 2. Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

RISÉRIO, Antonio. Entrevista. In: SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sergio (orgs). **Cultura Digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009. (295-301)

VYGOSTKY, L. S. (2001). Psicologia pedagógica. In: FURTADO, J. R.; ZANELLA, A. V. **Artes visuais na cidade: relações estéticas e constituição dos sujeitos**. Psicol. rev. (Belo Horizonte) vol.13, n.2, 2007.

_____. The instrumental Method in Psychology. In: WERTSCH, James V. (Ed.) **The concept of Activity in Soviet Psychology**. New York: M.E. Sharpe, 1981. p. 134-143. (a)

_____. The Genesis of Higher Mental Functions. In: WERTSCH, James V. (Ed.) **The concept of Activity in Soviet Psychology**. New York: M.E. Sharpe, 1981. p. 144-187. (b)

VALADARES, Florence Rodrigues. **Implantação e Implementação das escolas municipais em tempo integral na cidade de Goiânia**. 2011. 205f. Dissertação (Doutorado em Educação) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2011.

SARDELICH, Maria Emília; BATISTA, Noeli. Compreensão e interpretação de imagens. In. : UFG/FAV. **Licenciatura em Artes Visuais: Módulo 3** / Universidade Federal de Goiás. Faculdade de Artes Visuais – Goiânia; CEGRAF/UFG, 2008. p. 208-227.

SILVA, Marco. **Interatividade: uma mudança do esquema clássico da comunicação.** Boletim Técnico do SENAC, Rio de Janeiro, v. 26, nº 3, set/dez 2000.

Sites:

PHOTO Editor Online. Disponível em: <<http://pixlr.com>>. Acesso em 21 abr. 2013.

WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. **Tumblr.** Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org>>. Acesso em 24 fev. 2013.

WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. **Natureza-morta.** Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org>>. Acesso em 21 abr. 2013.

MERCADO Arte: **FransKrajcberg.** Disponível em: <<http://www.mercadoarte.com.br>>
Acesso em 21 abr. 2013.

SUA Pesquisa. **Paul Cézanne.** Disponível em: <<http://www.suapesquisa.com>> Acesso em 21 abr. 2013.

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural. **Arnaldo Ferrari.** Disponível em: <www.itaucultural.org.br> Acesso em 21 abr. 2013.