

Aplicabilidade da tecnologia no ensino e na produção artística**Applicability of technology in teaching and artistic production**

DOI:10.34117/bjdv6n9-147

Recebimento dos originais: 01/09/2020

Aceitação para publicação: 08/09/2020

Walter Rodrigues Marques

Mestre em Educação - Gestão de Ensino da Educação Básica - pelo Programa de Pós-Graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica, da Universidade Federal do Maranhão.

E-mail: walterkeyko@gmail.com

Viviane Moura da Rocha

Doutorado e Mestrado em Artes Visuais: História, Teoria e Crítica da Arte

E-mail: vivianerocha2009@gmail.com

Luís Félix de Barros Vieira Rocha

Mestre em Educação: Gestão de Ensino da Educação Básica pela Universidade Federal do Maranhão e graduado em Educação Artística pela Universidade Federal do Maranhão. Professor de Arte no município de Matões do Norte – Maranhão.

E-mail: felix_rocha_luis@yahoo.com.br

Ana Paula Cerqueira Marques

Mestre em Educação: Gestão de Ensino da Educação Básica pela Universidade Federal do Maranhão

E-mail: anapaulaufma@gmail.com

Meiryale Coelho Cantanhede

Graduada em Educação Artística (Artes Plásticas) pela Universidade Federal do Maranhão – UFMA (2016). Oficineira em Artes na SENCAS (Secretaria Municipal da Criança e Assistência Social). Participa do GIPEAB (Grupo de Estudos e Pesquisas).

E-mail: meiry.cantanhede@hotmail.com

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo promover reflexões pedagógico e artístico sobre o uso da tecnologia no ensino de artes visuais e nas produções artísticas. Pretendemos em nosso trabalho mencionar alguns autores que utilizam a tecnologia em suas obras de arte, assim como fazer uma breve análise da proposta de cada artista. Sabemos que a tecnologia é uma realidade presente em várias áreas, na atual conjuntura social que estamos inseridos é quase que impossível criar algo sem recorrer as suas facilidades, mas para isso, é fundamental ter embasamento teórico e compreender seus potenciais e assim fazer seu uso consciente, criativo e conceitual, principalmente o artista e arte-educador que utilizam esses recursos em seus trabalhos em sala de aula, ou fora dela. A pesquisa possui, duas seções primárias que tratam sobre o referencial bibliográfico ou teórico. Primeiramente, descrevemos sobre o uso da tecnologia no ensino de artes visuais destacando algumas ideias de autores que trabalham com essa temática, e em seguida, descrevemos sobre a tecnologia no fazer artístico, nessa seção selecionamos algumas obras de artes que trabalham com a tecnologia. Para realização da parte teórica, nos sustentamos, principalmente das seguintes bibliográficas: Almeida

(1999), Barbosa (2009), Bertoletti (2010), Domingues (1999), Picosque e Guerra (2009), dentre outros.

Palavras-chave: Tecnologias educacionais, Ensino de artes visuais, Potencial criativo.

ABSTRACT

This article aims to promote pedagogical and artistic reflections on the use of technology in the teaching of visual arts and artistic productions. We intend in our work to mention some authors who use technology in their works of art, as well as make a brief analysis of each artist's proposal. We know that technology is a reality present in several areas, in the current social situation that we are inserted it is almost impossible to create something without resorting to its facilities, but for that, it is fundamental to have a theoretical basis and understand its potentials and thus make its conscious use, creative and conceptual, especially the artist and art educator who use these resources in their work in the classroom, or outside it. The research has two primary sections that deal with the bibliographic or theoretical framework. First, we describe the use of technology in the teaching of visual arts, highlighting some ideas from authors who work with this theme, and then we describe the technology in artistic making, in this section we select some works of art that work with technology. In order to carry out the theoretical part, we rely mainly on the following bibliographies: Almeida (1999), Barbosa (2009), Bertoletti (2010), Domingues (1999), Picosque and Guerra (2009), among others.

Keywords: Educational technologies, Visual arts teaching, Creative potential.

1 INTRODUÇÃO

O presente texto tem a finalidade de promover reflexões de cunho pedagógico e artístico sobre o uso da tecnologia nas áreas citadas. Hoje a tecnologia é uma realidade impregnada em várias áreas, é quase impossível criar algo sem recorrer as suas facilidades, mas para isso, é fundamental ter embasamento teórico e compreender seus potenciais e assim fazer seu uso consciente, criativo e conceitual, principalmente o artista e arte-educador que utilizam esses recursos em seus trabalhos.

A palavra tecnologia é de origem grega (*tékhne+logos*), cujo significado, segundo o Dicionário Aurélio (2001) é o “conjunto de conhecimento, especialmente princípios científicos, que se aplicam a um determinado ramo de atividade”. Ressalto que no mundo contemporâneo esta palavra é utilizada para designar os avanços feitos pelo computador, que no caso, não deixa de ser tecnologia. Não cabe aqui iniciar uma discussão do termo, mas mostrar os sentidos que essa palavra possui e indicar qual será utilizado no trabalho, no caso, a tecnologia como sistematização de aparelhos sofisticados.

A tecnologia surge quando há dificuldade, podemos relacionar essa afirmação nos referindo à pré-história quando o homem começou a produzir seus primeiros instrumentos para facilitar suas atividades do cotidiano. Utilizando inicialmente a pedra como matéria prima e depois osso, madeira, marfim. Com o passar do tempo mulheres e homens criam equipamento mais elaborados, ampliando suas utilidades que vão desde a agricultura, passando pela ciência e chega até na Arte.

Fig. 1. Punhal em Sílex. Período: Neolítico Final/Calcolítico

Fonte: <http://www.museuarqueologia.gov.pt/?a=3&x=3&i=195>

Fig. 2. Punhal de orelha contemporâneo. Artesão Hanford Miller

Fonte: <http://www.knifenetwork.com/forum/showthread.php?t=47867>

Como foi dito a tecnologia é bem real, presente e ativa na sociedade contemporânea. A História mostra que quando surge uma grande invenção, a sociedade acompanha tal mudança, exemplo: a roda, a escrita, a máquina a vapor, avião, lâmpada, computador, internet e outros. Não há como retroceder diante desses avanços e nem tentar excluí-los, hoje, do nosso cotidiano.

2 TECNOLOGIA NO ENSINO DE ARTES VISUAIS

Na Educação, por exemplo, a tecnologia foi vista com olhares suspeitos pelos envolvidos no ensino-aprendizagem. A discussão girava em torno se esta era boa ou má. Assunto que vem sendo superado aos poucos, pois o que deve ser pensando são seus benefícios para o ensino e antes instrumentalizar e capacitar os profissionais para seu uso correto. Dessa forma, Bertoletti argumenta que:

[...] o computador, a internet e outros dispositivos tecnológicos, como o celular e a câmera digital, já fazem parte do cotidiano de grande parte dos alunos. Mas, mesmo diante desta realidade, as tecnologias de informação e comunicação, parecem distantes da prática educacional. A arte contemporânea, bem como as tecnologias digitais, mais especificamente o computador e a internet, mostram-se tímidas, ou mesmo, inexistentes, dentro das propostas educacionais em arte ou do próprio conteúdo programático. (2010, p. 1).

A inserção dessas ferramentas no contexto escolar brasileiro foi incorporada oficialmente a partir de 1998 com a elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). O documento orienta os professores utilizarem as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como recursos didáticos, pois segundo o documento esses recursos estão inseridos na realidade dos alunos e a escola acompanha as transformações da sociedade. Já Arte como disciplina obrigatória na educação básica só ocorreu no ano de 1996 com a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, ou seja, dois anos antes da criação dos PCNs.

O ensino de arte vem aos poucos se estruturando, ganhando espaço e respeito no ambiente escolar. Lembrando que tudo isso é graças à luta incansável de educadores ao longo do tempo. Martins, Picosque e Guerra relatam que:

Uma referência importante para a compreensão do ensino de arte no Brasil é a célebre Missão Artística Francesa, em 1816 [...] Foi criada, então, a Academia Imperial de Belas-Artes. [...] A partir dessa época, temos uma história do ensino da arte com ênfase no desenho, pautada por uma concepção de ensino autoritária, centrada na valorização do produto e na figura do professor como dono absoluto da verdade [...] na década de 1930, com influências ampliadas nos anos de 1950 e 1960 pelos recentes estudos sobre a criatividade, o movimento denominado Escola Nova [...] A tendência tecnicista está presente na Lei nº 5.692, de 1971, que introduziu o componente curricular Educação Artística. A lei, determinando que nessa disciplina fossem abordados conteúdos de música, teatro e artes plásticas nos cursos de 1º e 2º grau, acabou criando a figura de um professor único que deveria dominar todas essas linguagens artísticas. (2009, p. 10-11.)

Atualmente o professor polivalente vem sendo substituído por graduados com formação específica em uma das quatro linguagens artísticas, a saber: o professor de artes visuais, teatro, dança e música. O ensino de arte conta com o apoio da imagem como recurso didático. Sobre este assunto Almeida reforça:

A relação da imagem com o ensino da arte precisa ser vista numa perspectiva histórica: as novas abordagens do ensino da arte introduzidas no Brasil por volta da década de oitenta, propõem uma inter-relação entre produção, leitura de imagens e contextualização histórica, onde os conteúdos da arte sejam explicados. (1999, p. 73)

Dessa maneira, a proposta triangular sistematizada por Ana Mae Barbosa (2009) relaciona a produção ao fazer artístico. Leitura de imagens envolve a análise crítica das obras apresentadas e contextualização em conjunto com o estudo da história da arte.

Logo, a escola pode ser o local mais ideal para os alunos aprenderem sobre os benefícios desses recursos e as utilizar de forma consciente e crítica para seu próprio benefício e os que estão ao seu redor. O papel da disciplina “a arte na educação afeta a invenção, inovação e difusão de novas ideias e tecnologias, encorajando um meio ambiente institucional inovado e inovador” (BARBOSA, 2009, p. 02). Sendo assim, o ensino de arte é parte importante para o uso das inovações tecnológicas no ambiente pedagógico.

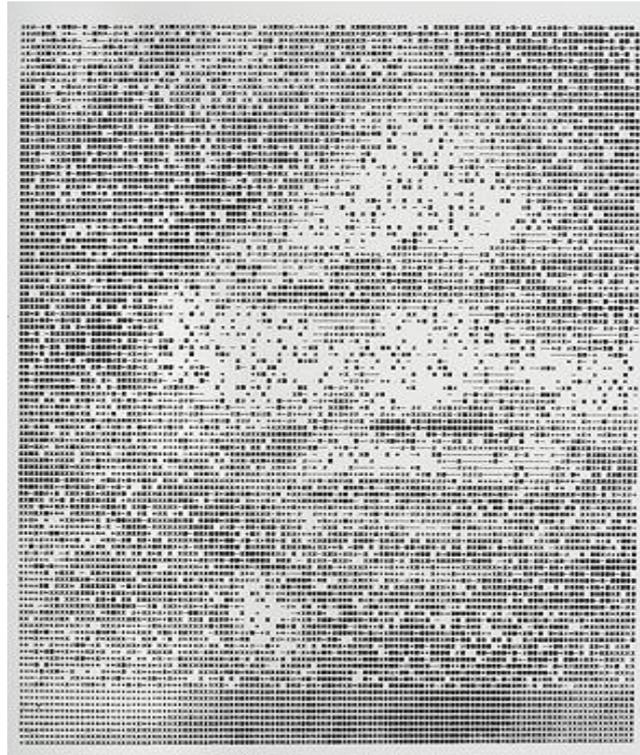
3 TECNOLOGIA NO FAZER ARTÍSTICO

Artista é o ser que compreende o mundo ao seu redor numa perspectiva poética. Possui um olhar sensível e crítico. Em seus trabalhos há possibilidade de identificar elementos do seu tempo, já que o artista é fruto de um período e de suas características. A história revela que artistas tiveram desafios ao executar suas produções a saber: os egípcios construíram as pirâmides, seu processo de feitura até hoje é desconhecido. Os impressionistas foram desafiados a representar o comportamento da cor na natureza. Na contemporaneidade os artistas são provocados a inserir ferramentas tecnológicas em suas produções, gerando assim, a estética digital. Domingues reforça que:

Os artistas da arte tecnológica utilizando os recursos computacionais em criações gráficas, instalações interativas, infografias, robótica, multimídia, ambiente virtuais, redes de comunicação [...] Estão interessados em utilizar o ciberespaço, o espaço de computadores e redes para experimentar qualidades sensíveis da arte em tempo real, em cálculos matemáticos, em interfaces eletrônica, robôs, sensores, telefones, satélites, numa arte que pensa as tecnologias digitais e as tecnologias da comunicação como meio de expressar suas poéticas. (1999, p. 39)

Após essa afirmação, é pertinente mostrar propostas artísticas que utilizaram a tecnologia em suas produções. Ressaltando as obras Think, Generation 244 e fala que foram expostas na Bienal Internacional de Arte e Tecnologia (2013), a proposta do evento foi mostrar poéticas feitas com dispositivos eletrônicos, reunindo artistas de vários países.

Fig. 3. A mulher que não é BB (1971), Waldemar Cordeiro

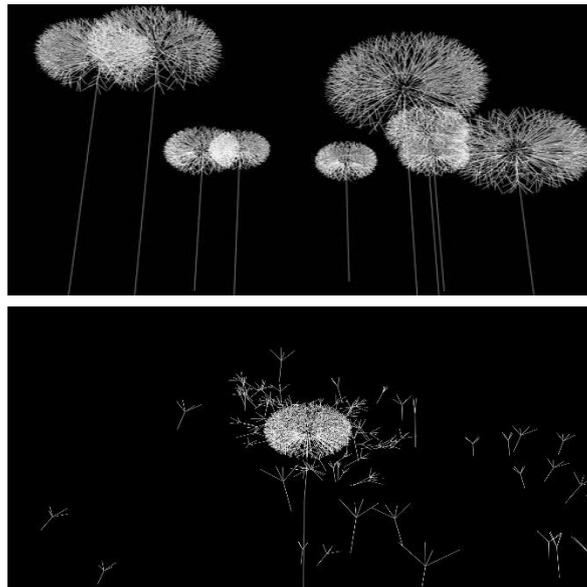


Fonte: <http://waldemarcordeiro.blogspot.com.br/2009/10/mulher-que-nao-e-bb-1971.html>

De acordo com ARANTES (2005, p.55-56):

[...] Cordeiro parte da fotografia do rosto de uma menina vietnamita queimada pelas bombas de napalm, lançadas pelos EUA - um dos maiores símbolos da destruição e da irracionalidade da guerra -, transformando-a em milhares de pontos a partir da proposta de função derivada.

Fig. 4. Les Pissenlits (2005), d'Edmond Couchot & Michel Bret



Fonte: <http://www.arborescence.org/article441.html>

Nesta obra, os autores exploram uma das características principais da arte digital, que é a participação ativa do expectador. Numa tela é feita a projeção de uma flor chamada dente de leão “ao soprar, por meio de um sensor colocado em cima de uma placa transparente, o *interator* faz com que a flor se rompa, como se estivesse sendo movimentada pelo vento” (Ibidem, p.58)

Fig. 5. Think (2007), The Interactive Institute



Fonte: <http://ecoarte.info/ecoarte/2012/12/think-interactive-institute-suecia-2007/>

Nesta obra é possível à inserção do corpo, ele também é própria obra. Abaixo a descrição:

A instalação é um ambiente lúdico e interativo onde os visitantes compartilham seus pensamentos com outras pessoas e estimulam um tipo de conversação diferente. É um espaço público para a criação e circulação de ideias, onde diversos pensamentos são digitados num teclado e projetados dentro de balões de histórias em quadrinhos. O trabalho foi apresentado pela primeira vez na Conferência Internacional sobre Pensamento e, mais tarde, no Ars Electronica Festival. (CATÁLOGO BIENAL INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 2003, p.74)

Fig. 6. Generation 244 (2011), Scott Draves e The Electric Sheep

Fonte: <http://www.emocaoartificial.org.br/pt/generation-244/>

Segue a descrição do trabalho segundo o catálogo da exposição:

Uma obra de “software art” criada em parceria com Electric Sheep, uma mente cibernética composta de centenas de milhares de computadores espalhados pelo mundo. Este sistema, que se reproduz por evolução darwiniana, é uma forma de vida artificial que Scott Draves criou em 1999, em que cada imagem construída é o resultado de uma equação com milhares de parâmetros e variáveis. Para criar a obra, Draves selecionou as linhagens preferidas da geração 244 do sistema. O vídeo não-linear resultante é acionado numa sequência infinita e não repetitiva. (IBIDEM, 2003, p. 63)

A busca de uma relação livre e interativa, assim pode ser vista esta obra. Uma instalação com quarenta aparelhos celulares e com o reconhecimento de voz que é capaz de projetar numa tela a fala do *interator* em forma de audiovisual. O que foi dito ganha um novo significado, pois as imagens mostradas não mostram exatamente o que foi dito.

Fig. 6. *Fala* (2012), de Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti

Fonte: <http://www.itaucultural.org.br/explore/canal/detalhe/fala-rejane-cantoni-e-leonardo-crescenti-emocao-artificial-6-0/>

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por tudo isto, entendemos que a tecnologia e seus desdobramentos são importantes no ensino-aprendizagem e colaboram para uma melhor compreensão do ambiente circundante. As tecnologias afetaram o nosso modo de viver e ver o mundo. Dentro desse mundo artificial a arte tem a função de humanizar e sensibilizar essas relações.

No tocante à aplicação da tecnologia na educação, conclui que, partes dos envolvidos do ensino-aprendizagem estão cientes das suas possibilidades. Precisam adequar os procedimentos a realidade da escola e estimular os alunos a utilizarem essas ferramentas como facilitadoras no processo de ensino. Lembrando que, quando se trata de oferecer um ensino digno para a população, existe negligência por parte dos gestores, já que não há valorização dos profissionais da educação, as escolas em sua maioria não possuem uma estrutura física adequada, ou seja, os investimentos são escassos e as cobranças infinitas. Diante dessas dificuldades o professor precisa estar atento a essas novas possibilidades que a tecnologia pode proporcionar,

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Claudia. As relações arte/tecnologia no ensino. In: PILLAR, Analice Dutra (org.). **A educação do olhar no ensino das artes**. Porto Alegre: Mediação, 1999.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital**. ARS (São Paulo) [online]. 2005, vol.3, n.6 [citado 2015-05-26], pp. 52-65. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202005000200004&lng=pt&nrm=iso>. ISSN 1678-5320.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos**. 7. ed. rev. São Paulo: Perspectiva, 2009.

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura. Secretaria de Ensino Fundamental. (SEF). **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BIENAL INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA (Brasil). **Emoção Art.Ficial 6.0**: catálogo. São Paulo, 2013. p.174. Catálogo da Bienal Internacional de Arte e Tecnologia.

DOMINGUES, Diana. Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos. In: PILLAR, Analice Dutra (org.). **A educação do olhar no ensino das artes**. Porto Alegre: Mediação, 1999.

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2015. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br>>. Acesso em: 27 maio. 2015. ISBN: 978-85-7979-060-7.

FERREIRA, Aurélio. **Miniaurélio Século XXI Escolar**: O minidicionário da língua portuguesa. 4. ed rev. e ampliada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

MARTINS, Mirian; PICOSQUE, Gisa & GUERRA, Maria. **Teoria e Prática do Ensino de Arte**. 1. ed. São Paulo: FTD, 2009.

MUSEU NACIONAL DE ARQUEOLOGIA. Disponível em: <<http://www.museuarqueologia.pt/?a=3&x=3&per=17>> Acesso em: 20/05/2015.