

A informática no ensino de Artes Visuais: uma experiência com a internet

Paola Basso Menna Barreto Gomes
UFRGS
pag@iname.com

Palavras-chave: *tecnologias educacionais, internet, educação visual, imagens virtuais.*

Resumo: *Este texto relata um trabalho em que alunos de 7ª série redimensionaram o trabalho desenvolvido na disciplina de artes plásticas através da utilização da internet. Trazendo algumas colocações sobre as possibilidades oferecidas pelos recursos eletrônicos no que tange ao ensino das artes visuais, exemplifico ações pedagógicas que dêem conta das interações entre a hiper-realidade e a construção de um olhar sobre o que tínhamos como “real”. Partindo de acepções que indicam a importância da aquisição de códigos visuais que possibilitem aos sujeitos a capacidade de lerem imagens e extraírem seus significados, discuto as relações entre as técnicas artísticas tradicionais e o manejo de imagens virtuais, buscando promover o diálogo entre a prática concreta, exercida sobre a densidade de materiais como gesso e argila, e as representações digitais.*

Em *Apocalípticos e Integrados*, concluindo seus apontamentos sobre a influência da televisão, Umberto Eco observou que a *imagem é o resumo visível e indiscutível de uma série de conclusões a que se chegou através da elaboração cultural*. Na década de 60, Umberto Eco referia-se à cultura contemporânea da segunda metade do século XX como a *civilização da imagem*. Citando o termo *iconosfera*, de Cohen-Séat, Eco atenta para as influências psicológicas e sociológicas que a informação visual produz nos indivíduos e na cultura¹. O estudioso das ciências do imaginário, Gilbert Durand, desde os anos 50 defende a fundamentabilidade da imagem nos sistemas simbólicos que constituem a civilização. Partindo das idéias de Durand, Teixeira Coelho nos fala sobre *inflação simbólica*, indo de encontro com os comentários de diversos autores² sobre o excesso de imagens que povoam nosso cotidiano. O fato de nossa visão estar repleta das mais variadas reproduções é o que causa o que de Suely Rolnik denomina como *olho entulhado de imagens*.

No centro destas colocações, as imagens virtuais estariam construindo um cotidiano onde não existem limites claros entre a hiper-realidade e o mundo das coisas

que até então tínhamos como “reais”. Na medida em que a virtualidade penetra em nossas vidas, modificando as relações entre os sujeitos e as representações culturais, é impossível concebermos a instituição escola sem ações educativas que dêem conta desta questão. Como professora de artes e pesquisadora do imaginário presente na cultura de massas, proponho o levantamento de alguns pontos sobre o trabalho com imagens em sala de aula e as possibilidades proporcionadas pelo uso dos computadores no ensino das artes visuais. Relato aqui uma experiência, desenvolvida junto a classes de 7ª série em uma escola pública federal, onde o universo virtual interagiu com o trabalho prático das aulas de artes.

Primeiramente, é necessário levarmos em conta o que todos os profissionais engajados nos movimentos da arte-educação e do ensino das artes estão defendendo desde o final da década de oitenta: em um mundo onde a mídia visual tem uma participação efetiva na cultura (televisão, *out-doors*, cinema, revistas, imagens virtuais, etc) a educação do olhar deveria ser fundamental. Através de estratégias pedagógicas que contemplem de uma modo contemporâneo o aprendizado das artes visuais, estamos buscando não apenas o aprimoramento do olhar, mas principalmente a operacionalidade de uma completa alfabetização visual. O sujeito alfabetizado visualmente é aquele desenvolveu a capacidade de ler imagens e aprendeu a extrair os sentidos que estas comportam. Isto só é possível através do domínio de uma miríade de signos visuais, signos que como todos os outros, matemáticos ou lingüísticos, são aprendidos através da apropriação de certos códigos. Como em todas as outras disciplinas do conhecimento, o aprendizado dos códigos da visualidade acontece através de intercessões entre atividades práticas e aquisições teóricas mediadas pela figura do professor.

Nas últimas décadas, a inserção dos microcomputadores em nosso cotidiano e a introdução da informática dentro das escolas, possibilitou que todos os recursos desta tecnologia se dispusessem como um novo meio na produção e reprodução de conhecimentos. Além de veicularem sua própria mídia visual, os computadores trouxeram revoluções no tratamento de imagens fílmicas, fotográficas, marcando uma nova era no que diz respeito à todo e qualquer tipo de criação gráfica. No entanto, não podemos ignorar que toda e qualquer imagem virtual, criada ou manipulada através de recursos eletrônicos, advém de formas representacionais construídas pela cultura. Toda imagem, por mais original que possa parecer, é histórica. Sua forma é fruto de um devir, de representações anteriores que estão imbricadas em sua configuração, de signos

advindos de outros meios, distintos dos meios cibernéticos, signos diversos que fazem parte de seus códigos visuais.

Dentro desta acepção, devemos pensar que a informática não substitui os meios tradicionais de conhecimento, mas os amplia, produzindo um novo acesso e uma nova visão sobre o legado dos mais diversos saberes da humanidade. De um modo geral as principais ferramentas dos *softwares* gráficos reproduzem os instrumentos tradicionais de desenho e de pintura. O conhecimento prático das técnicas artísticas e a criação de imagens nos meios manuais tende a acrescentar no que diz respeito ao manejo e a visão de imagens eletrônicas. Contudo, a discussão a que me proponho diz respeito ao ensino da visualidade e como promover este diálogo de uma forma bem sucedida dentro das escolas.

A grande parte dos *softwares* gráficos apresenta um número de ferramentas muito grande para que possam ser exploradas eficazmente nos poucos horários semanais de uma disciplina como Educação Artística. São programas que ocupam uma parcela significativa de memória e exigem no mínimo 32 *megabytes* de memória RAM para funcionarem com eficácia. Além de se mostrarem inoperantes para a maior parte dos laboratórios de informática, que geralmente contam com máquinas de pouca ou média potência, exigem um conhecimento de técnicas e ferramentas somente dominados por profissionais. Para familiarizar os alunos com a produção de imagens eletrônicas, um simples *Paint*, programa que é instalado junto com o *Windows 98*, é uma excelente opção.

Antes de iniciarem a manipulação de imagens capturadas ou *scaneadas*, é fundamental que as crianças aprendam a desenhar no computador e a desenvolverem o domínio do mouse. Um programa como o *Paint* pode ser usado até por crianças pré-escolares. Podemos observar que depois que a criança aprende a manejar o mouse com destreza, o desenho feito no programa gráfico não é muito diferente daquele que ela faz no papel. O uso de linhas retas, polígonos e a pintura eletrônica, que preenche a superfície com as cores oferecidas pela paleta, são exercícios interessantes e possibilitam a criação de imagens abstratas e até mesmo figurativas que demandariam muito tempo se fossem confeccionadas manualmente. Trocando de cores, deletando traços, voltando atrás e utilizando ferramentas simples, os alunos aprendem os recursos oferecidos pela imagem virtual. Contudo, a linguagem visual adquirida pela manipulação dos meios tradicionais, como o desenho, a modelagem, a pintura e montagem tridimensional, é que constrói o conhecimento plástico e visual.

Embora os *softwares* gráficos possam ter um papel importante servindo como suportes na produção e no manejo de imagens, a grande aliada do ensino das artes visuais é a internet. O acesso a um número incalculável de imagens, museus, coleções artísticas, grandes e pequenas exposições, sites de artistas e de galerias nos aproxima da produção artística de todos os povos e de todos os tempos. Além de podermos utilizar a rede em pesquisas sobre história da arte e arte contemporânea, é possível buscarmos figuras sobre todos assuntos, imagens que podem ser utilizadas dentro de outros contextos e para os mais diversos fins.

Em uma 7^a série, no Colégio de Aplicação da UFRGS, foi possível integrar o trabalho prático das aulas de arte com a internet.³ Além da utilização da rede como fonte de pesquisa, este trabalho envolveu a criação de um site que serviu como suporte para os assuntos e atividades tratados em sala de aula. O fato do colégio possuir uma rede de dezenas de computadores diretamente ligados à internet, funcionando junto ao provedor da própria universidade, foi de grande valia para que este trabalho pudesse ser executado.

Na ocasião, o laboratório de informática era composto por dezessete computadores disponíveis para os alunos. As turmas tinham uma escala para usarem o laboratório nos recreios e os professores agendavam as visitas de acordo com seu planejamento. O uso de computadores era constante, nos horários permitidos, os alunos tinham acesso à internet e a suas caixas postais individuais. Observando os alunos, tanto em aulas que ministrei utilizando o laboratório de informática como em períodos onde os alunos navegavam livremente, constatei que a maior parte da navegação era visual, que poucas vezes se detinham em textos escritos, apenas em títulos e palavras de caracteres maiores. A estratégia pedagógica que planejei partia de todas as considerações traçadas até aqui e também a observação de que toda relação entre os alunos e as máquinas era predominantemente visual.

Promover a interação entre a imagem reticular vivenciada junto ao monitor e a imagem produzida sobre o trabalho estritamente sensorial que fazíamos na sala de artes era um dos objetivos. O foco de trabalho da 7^a série era “O Personagem”: os alunos criavam um personagem através da redação, construíam este personagem nas aulas de teatro e também nas artes plásticas. Há um consenso sobre um currículo que dê conta de questões relativas à subjetividade e identidade durante este período, o corpo humano é trabalhado como conteúdo oficial da disciplina de ciências durante a 7^a série. Em uma outra escola onde trabalhei, o tema gerador escolhido para a série era

“Ser Gente, Ser Humano”. Estas escolhas devem-se ao fato de que a faixa etária dos alunos marca as maiores transformações corporais, a morte da persona infantil é literalmente vivida e a necessidade da construção de um novo “eu” surge no decorrer das criações feitas pelos alunos. Para abordar esta questão, um dos trabalhos escolhidos era a confecção de máscaras, *personas*. Tanto no Colégio de Aplicação como em outra escola, mantida pela Fundação Santa Rosa de Lima, desenvolvi a feitura de máscaras nesta série. Fazer uma máscara de gase gessada sobre sua própria face sempre foi, nas mais diversas turmas de alunos, uma experiência marcante, algumas vezes até esperada durante a 6ª série: “Quando é que vamos fazer máscaras?”, os alunos perguntavam nos corredores, nas mais diversas ocasiões informais ou no início do ano letivo.

Obviamente, nenhum trabalho não pode ser exclusivamente prático, o fazer pelo fazer. É necessária a contextualização daquilo que o aluno está construindo, a busca de todo tipo de informação, a conexão entre a experiência prática, as vivências sensoriais e os sentidos que a atividade manual comporta. Quando promovi a pesquisa na internet sobre este assunto, tinha a intenção de que os alunos trouxessem informações sobre as questões que lancei para introduzir o assunto: “Para que serve uma máscara?”, “Como eram feitas as máscaras?” e “Como iremos fazer as nossas máscaras?”

Naquela ocasião, o que encontrou-se na rede foi insuficiente. A pesquisa sobre máscaras na internet não contemplava os tópicos que acompanhavam os objetivos do trabalho, não havia uma fartura de imagens de máscaras arcaicas para que os alunos pudessem construir as suas referências. Recorri ao material impresso, mas, mostrar figuras de máscaras em livros, alguns com imagens pequenas, era operacionalmente difícil, pois os grupos tinham em média 18 alunos. Foi a necessidade de organizar as imagens dos livros e de torná-las acessíveis para todo o grupo que me impulsionou a construir uma página na internet, ou melhor, um *site*⁴.

Não vou me deter nas etapas do trabalho prático, que duraram um semestre. Todas os passos estão registrados e ilustrados na [página](#): desenho de máscaras, confecção de máscaras de argila, feitura do molde do rosto com gase gessada, construção de uma réplica do rosto utilizando o molde e por fim a criação de uma máscara de papelagem sobre a réplica de gesso. As atividades práticas acompanharam, em termos, a construção da página.

O *site* foi feito em duas etapas: a primeira tinha como propósito fazer com que os alunos acessassem as informações que trabalhamos sobre o assunto e, acima de tudo, visualisassem de uma maneira adequada, o maior número possível de imagens de máscaras. Além de promover uma boa visualização sobre o tema, a página apresentava as etapas de todo o processo da construção das máscaras dos alunos e o registro dos tópicos que o trabalho envolvia. Algumas informações importantes sobre máscaras, assim como citações e a bibliografia utilizada, também foram incluídas. Os textos foram escritos com letras grandes, em páginas exclusivas, a fim de que os alunos lessem, ao invés de apenas visualizarem imagens.

Devido a quantidade de imagens que precisei *scannear*, a página foi editada já no decorrer do processo, quando os alunos já iniciavam os moldes do rosto. Antes de fazer o projeto da página, convidei todos os alunos a participarem. A participação dos alunos na edição da página foi restrita porque com a carga horária de que dispúnhamos, dois períodos de 50 minutos semanais para as aulas de artes, não era possível ensinar, além de todas as técnicas artísticas trabalhadas, editoração eletrônica. Para isto, os alunos precisariam vir na escola em um turno extra onde contássemos com computadores disponíveis, circunstâncias que impossibilitaram que a página fosse feita diretamente pelos alunos. Acatei as sugestões dos alunos: que a página apresentasse os trabalhos feitos por eles e que tivesse fotos deles. Todas as contribuições dos alunos eram bem-vindas, pedi que me trouxessem textos, figuras, desenhos. Ninguém produziu ou trouxe algo diferente daquilo que estava planejado, embora estivessem bastante excitados em “aparecerem na internet”. A inserção de imagens com a produção dos alunos, assim como suas opiniões e impressões, foi feita em uma segunda etapa, quase no final do ano letivo. As fotos dos alunos usando suas máscaras, o que mais os estimulava em relação à construção da página, editei no período das férias, pois foram tiradas no último encontro que tivemos, antes das aulas terminarem.

Embora a página não tenha um contador, alunos de todas as séries acessaram a página. As 7^{as} séries fizeram uma “visita oficial” à página das máscaras em uma aula onde reservei o laboratório de informática para que explorassem, com tempo, todo o *site*. Pedi que fizessem um mapa de navegação desenhado por eles mesmos, com o registro das páginas que mais gostaram. Depois desta “visita” que colhi as opiniões sobre a página, algumas das quais estão registradas no *site*.

Apenas uma pequena parcela de alunos possuía microcomputadores em suas casas e quase um terço dos alunos das duas turmas envolvidas neste trabalho, nunca usavam o laboratório de informática espontaneamente. Além das aulas que usaram o laboratório comigo, os alunos que não costumavam freqüentar o laboratório nos horários abertos e só tinham contato com as máquinas junto à professora de geografia, quando utilizavam a internet para pesquisar conteúdos pertinentes a esta disciplina. Para viabilizar o trabalho, procurei colocar os alunos que não estavam familiarizados com os computadores junto àqueles que os usavam com freqüência, cuja maioria já visitara, por conta própria, o nosso *site*.

Embora a maior parte das máquinas fossem 386, não havia espera para que as imagens baixassem, afinal, navegávamos dentro do próprio hospedeiro da página. Porém, alguns alunos mostraram-se impacientes, querendo ver todas as páginas e todas as máscaras em um ritmo que assemelhava-se a montagem de um *videoclip*. Algumas duplas, ao acessarem os *links* para outras páginas sobre máscaras, saíram do *site*, tomando outros rumos de navegação. Talvez este seja o maior empecilho no que diz respeito à pesquisa de um conteúdo dentro da internet: a dispersão que a grande oferta de *links* pode acarretar. Mesmo tendo planejado a visita com um questionário que deveria ser entregue por escrito e tendo exigido o registro das páginas percorridas através da elaboração de um mapa, dispersões ocorreram e foi necessária minha interferência para que os grupos retornassem ao *site* das máscaras.

Apesar destes pequenos percalços na “visita oficial” ao nosso *site*, observei que a página redimensionou a prática que estava ocorrendo em sala de aula. Não foi apenas a valorização do trabalho, apreciado por várias pessoas da escola e por alguns pais que visitaram o *site* em suas casas, mas foi a visualização, tanto das imagens que serviram como referências, como também da sua produção, que possibilitou aos alunos enxergarem de um outro modo o processo do qual participavam. A partir deste momento, os adolescentes conseguiram captar os significados da feitura de máscaras, pensar sobre os aspectos mágicos e ritualísticos presentes em sua história e travar o jogo de “disfarce e revelação” proporcionado pela confecção e pelo uso das máscaras.

Teatro, jogo, fantasia. As imagens digitalizadas instigaram os alunos a buscarem respostas sobre si mesmos, sobre suas identidades em construção e sobre seus papéis dentro da escola e da família. Prontas, as máscaras escondiam e delatavam suas dúvidas, seus medos e suas mais diversas emoções. Atrás das máscaras, o que faziam ou deixavam de fazer, mostrava o que, cara a cara, não

costumavam expressar. Poucos foram os que desvendaram a charada que lancei: “O que é o fundo da máscara?”, eu perguntava em todas as aulas. “Palha, madeira, gesso”, eram a maioria das respostas. Depois que exploraram a página, exclamavam surpresos: “É pele!”.

Crianças da era eletrônica, a pele parecia-lhes mais distante do que os monitores aos quais tanto estavam acostumados. Discutimos o conteúdo do *site*, a estrutura de suas páginas, mas ninguém citou, preocupou-se ou pensou em algo sobre o fundo. A pele, utilizada para cobrir o fundo, foi uma surpresa que preparei para meus alunos, todos preocupados demais com o contato do gesso sobre a face e os possíveis resíduos que os materiais pudessem deixar em seus corpos. Não apenas o luminoso da imagem virtual que, sensorialmente, nos atinge apenas através da visão, mas também o trabalho concreto da matéria densa, argila, gesso, papel, no embate direto da pele. Célula orgânica e retícula luminosa, uma interação entre a feitura primitiva e a novas mídias eletrônicas. Neste diálogo entre o virtual e o material, um novo olhar foi construído sobre a imagem que tinham sobre a própria superfície de seus corpos e as formas com as quais aqueles adolescentes representavam suas identidades.

Dados de identificação:

Descrição da Atividade: Apresentação de trabalho:

Autora: Paola Basso Menna Barreto Gomes

E-mail: pag@iname.com

Fone/Fax: 51- 330-7338

¹Eco, Umberto. **Apontamentos sobre televisão.** _In: Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Perspectiva, 1979, p. 354 e p.363.

² Algumas colocações e argumentos presentes no texto possuem como referências as obras listadas abaixo:

Barbosa, Ana Mae. **A Imagem no Ensino da Arte.** São Paulo: Perspectiva, 1991.

Coelho, Teixeira. **O imaginário da Morte.** In: _ Novaes, Adauto. Rede Imaginária: Televisão e Democracia. São Paulo: Pioneira Pioneira Companhia das Letras, 1991. Durand, Gilbert. **A Imaginação Simbólica.** São Paulo: Cultrix, Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

Machado, Arlindo. **Máquina e Imaginário.** São Paulo: Edusp, 1996.

Machado, Arlindo. **A arte do vídeo.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

Parente, André. **Imagem Máquina.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

Read, Herbert. **A Educação pela Arte.** Martins Fontes Editora.

Rolnik, Suely. **Cartografia Sentimental: transformações contemporâneas do desejo.** São Paulo: Estação Liberdade, 1989.

Santaella, Lúcia. **Cultura das mídias.** São Paulo: Experimento, 1996.

Santaella, Lúcia & Nöth, Winfried. **Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia.** São Paulo, Iluminuras, 1988.

3 No Colégio de Aplicação da UFRGS, nas classes equivalentes a 5^a e 6^a séries, o Projeto Amora também desenvolve um trabalho onde a internet é amplamente utilizada como fonte de pesquisa.

⁴ O site pode ser acessado através do seguinte endereço:

<http://www.cap.ufrgs.br/~diveduar/principal.htm>