



UM EDITOR DE DESENHOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO DA HISTÓRIA DA ARTE

Andréa Faria Andrade

UFPR - Universidade Federal do Paraná, Departamento de Desenho
andrefaria@ufpr.br

Maria Ângela Moscato

angelamoscato@yahoo.com.br

RESUMO

O presente artigo descreve uma atividade interdisciplinar utilizando a computação como ferramenta de ensino da História da Arte, além de apresentar aos alunos a Arte Plástica Digital, demonstrando aos mesmos a capacidade criadora e artística proporcionada através desta nova tecnologia. A metodologia aplicada durante todo o projeto foi baseada na *Abordagem Triangular*. Esta proposta, difundida e orientada por Ana Mae Barbosa, tem por base um trabalho pedagógico integrador de três facetas do conhecimento em arte: o “fazer artístico”, a “análise ou leitura de obras artísticas” e a “História da Arte”. A atividade utilizando o editor de desenhos *Paint* (que está disponível em qualquer computador), foi aplicada em uma escola pública e destinada aos alunos do Ensino Médio.

Palavras-chave: computação gráfica, abordagem triangular, história da arte.

ABSTRACT

The present article describes an interdisciplinary activity using computation as an educational tool for the teaching of Art History, besides presenting the Digital Plastic Art to the students, showing them the creative and artistic capacity provided through this new technology. The applied methodology was based on the “Triangular Approach”. This proposal, spread and oriented by Ana Mae Barbosa, has as base a pedagogical work that integrates three facets of knowledge in art: the “artistic doing”, the “analysis or reading of artistic works” and “History of Art”. The activity using the drawing publisher *Paint* (that is available in any computer), was applied in a public school and destined for students in High School level.

Key-words: graphic computation, triangular approach, art history.

1 Introdução

As escolas vêm sendo informatizadas há alguns anos. Além do já conhecido laboratório de ciências, surgiram os chamados laboratórios de informática. Para alguns professores foi um susto quando se iniciou a discussão sobre a introdução do uso do computador na educação escolar. Logo imaginaram que teriam que se preocupar com mais uma tarefa em seu dia-a-dia já tão atribulado. Mas, de qualquer forma, para a maioria pairou a dúvida sobre como de se usar o computador na educação.

Existem várias maneiras de tornar o ambiente escolar atrativo, significativo, que favoreça a construção do conhecimento. Uma delas é a utilização do computador, justamente pelo fascínio que ele exerce nas crianças.

Nossa contemporaneidade está toda plena de tecnologias, e estas tecnologias envolvem, diferentes, senão todas, as disciplinas do conhecimento humano (Estética, Antropologia, Sociologia, Comunicação, Ecologia, linguagem,...). Quanto à Arte-educação, é imprescindível dar aos alunos as possibilidades de trabalhar com estas linguagens contemporâneas da Arte que são as suas, com as quais nasceram (MEDEIROS, 2000).

Os artistas, aos poucos, foram aprendendo a rapidamente incorporar, a fazer uso das tecnologias disponíveis. Podemos citar: os impressionistas pintando ao ar livre com o auxílio de tintas industrializadas e vendidas em tubos de alumínio que facilitam o transporte; Cézanne vendo a natureza formada por planos e cilindros utilizando-se de espátulas industrializadas; Picasso fazendo colagem com pedaços de jornal. Hoje, urge equipar e dar aos professores as possibilidades de lecionar Arte com estes novos meios transdisciplinares de expressão.

O uso do computador não elimina a criação e o talento, apenas muda o tipo de ferramenta e as possibilidades. A obra de arte, hoje, pode ter movimento, dançar e pular na nossa frente.

O objetivo dos PCN'S (Parâmetros Curriculares Nacionais) em relação ao conhecimento de Arte no ensino médio, tem como objetivo o de explicitar diretrizes gerais que possibilitem promover conhecimentos de arte aos adolescentes, jovens e adultos, alunos em escolas de Ensino Médio. Estas buscam contribuir para o fortalecimento da experiência sensível e inventiva e para o exercício da cidadania e da ética construtora de identidades artísticas.

A Arte tem o papel de tornar os alunos mais sensíveis e mais críticos a respeito das leituras que fazem do mundo. É um fato social, capaz de interferir na vida e na existência das pessoas modificando-as profundamente.

De acordo com WENDELL (2000), a arte entra como centralidade no processo de reconstrução do espaço psicossocial da escola, fundamentando a dinamicidade e a ludicidade do ato educativo. A arte é um dínamo social para uma escola saudável.

A escola de ensino médio deve trabalhar com a interdisciplinaridade dos conteúdos, com a flexibilidade do currículo e com o trabalho em equipe e com as estratégias fundamentais de organização e funcionamento.

De acordo com FUSARI e FERRAZ (1997), para o nível fundamental, os PCN'S recomendam articular o ensino da arte em três eixos: a produção, a fruição e a reflexão. Esses

eixos mantêm seu espaço próprio, mas devem ser trabalhadas em qualquer ordem, segundo decisão do professor, conforme o desenho curricular. O fazer artístico, a apreciação estética e a contextualização histórica da arte constituem o alicerce para a construção artística ideal, formadora da sensibilidade e do senso estético.

Pretendeu-se trabalhar com um projeto interdisciplinar utilizando computação como ferramenta de ensino da História da Arte, além de apresentar aos alunos a Arte Plástica Digital, demonstrando a capacidade criadora e artística proporcionada através desta nova tecnologia. A metodologia aplicada foi baseada na *Abordagem Triangular*. A atividade foi aplicada em uma escola pública de Curitiba, aos alunos do ensino médio e utilizando para tanto o editor de desenhos *Paint*, já que o mesmo está disponível em qualquer computador.

1.1 Informática na Educação

O computador é uma máquina completamente diferente de todas as outras: ele transforma, transporta e armazena *dados*, que são representações simbólicas quantificadas ou quantificáveis e não devem ser confundidos com informações (SETZER, 2001, p.24).

É comum ouvirmos dizer que “na atualidade, as tecnologias invadem nosso cotidiano”. E essas expressões ecoam no pensamento popular de maneira perturbadora. Essa visão redutora sobre o conceito de tecnologia como algo negativo, ameaçador e perigoso deixa aflorar um sentimento de medo.

“Tecnologia”, no entanto, não significa exatamente isso. Ao contrário, ela está em todo lugar, já faz parte de nossas vidas. As tecnologias estão tão próximas e presentes, que nem percebemos mais que não são coisas naturais (KENSKI, 2003, p.17-18).

É difícil aceitar que apenas o atual momento em que vivemos possa ser chamado de “era tecnológica”. Na verdade, desde o início da civilização, todas as eras correspondem ao predomínio de um determinado tipo de tecnologia.

A evolução social do homem confunde-se com as tecnologias desenvolvidas e empregadas em cada época. Diferentes épocas da história da humanidade são historicamente reconhecidas, pelo avanço tecnológico correspondente.

No campo educacional, há ferozes opositores da informática a questionar se os computadores devem ser inseridos no contexto escolar e de que modo. Há aqueles que atribuem às máquinas de processamento o papel “mágico” de salvadoras da educação e há os que acreditam que a inserção delas nas salas de aula mecanizará os alunos, desempregará os professores e desvirtuará os efeitos do processo ensino-aprendizagem (COX, 2003, p.10).

De acordo com FERREIRA (2000): “O computador serve para despertar a atenção dos alunos. Os alunos processam melhor o conhecimento quando aprendem ativamente como em trabalhos de campo, experimentos ou interagindo com o computador”.

Crianças que têm acesso a recursos que facilitam a aprendizagem, que são estimuladas a encontrarem soluções e a produzirem ou incrementarem seus conhecimentos acumulados, não têm fronteiras nem limitações em relação ao conhecimento.

O computador facilita uma aprendizagem mais autônoma, no momento em que o professor

ensina a processar a informação de maneira crítica e reflexiva, a trabalhar em grupos e a efetivar trocas.

O valor do investimento aplicado pelas escolas não está no computador, mas na preparação dos profissionais da educação para melhor lidarem com essa tecnologia. É necessário que os educadores estejam capacitados e conscientes do seu papel, para que esse novo instrumento não se transforme apenas em um acúmulo quantitativo de informação, tornando-se um objeto a mais de instrução (FERREIRA, 2001).

1.2 Metodologia Triangular

Ao lado das tendências pedagógicas tradicional, nova e tecnicista, surge no Brasil, entre 1961/1964, um importante trabalho desenvolvido por Paulo Freire, que repercutiu politicamente pelo seu método revolucionário de alfabetização de adultos. Voltado para o diálogo educador-educando e visando à consciência crítica, influencia principalmente movimentos populares e a educação não-formal. Retomado a partir de 1971, é considerado nos dias de hoje como uma “Pedagogia Libertadora”, em uma perspectiva de consciência crítica da sociedade.

A partir dos anos 80, acreditando em um papel específico que a escola tem em relação a mudanças nas ações sociais e culturais, educadores brasileiros mergulham em um esforço de conceber e discutir práticas e teorias de educação escolar para essa realidade.

Começa a “desenhar” um redirecionamento pedagógico que incorpora qualidades das pedagogias tradicional, nova, tecnicista e libertadora e pretende ser mais “realista e crítico”.

Uma das ações neste sentido, que vem afirmando por sua maior abrangência cultural, refere-se a um posicionamento teórico-metodológico, conhecido por “Metodologia Triangular”. Esta proposta, difundida e orientada por Ana Mae Barbosa, e que está sem dúvida interferindo qualitativamente no processo e melhoria do ensino da arte, tem por base um trabalho pedagógico integrador de três facetas do conhecimento em arte: o “fazer artístico”, a “análise de obras artísticas” e a “história da arte”. De acordo com (FERRAZ E FUSARI, 1991, p. 35): as fundamentações desta proposta estão baseadas no projeto D.B.A.E. (Discipline Based Art Education), incentivado pela Getty Foundation, e vem sendo desenvolvido nos Estados Unidos, desde o final dos anos 80. Este projeto propõe que os alunos conheçam melhor a arte através da articulação de quatro momentos educativos: “fazer artístico”, “história da arte”, “estética” e “crítica da arte”.

Os pesquisadores concluíram que era necessário adotar uma abordagem mais substancial e abrangente para elevar a qualidade do ensino da arte nas escolas. Foi então desenvolvida uma proposta que trata, de forma integrada, a produção, a crítica, a estética e a história da arte.

A consciência e a interferência sobre o processo educativo são fundamentais para o professor e para todos que estão envolvidos com uma educação que se pretende ser transformadora. A consciência histórica e a reflexão crítica sobre os conceitos, as idéias e as ações educativas de nossa época possibilitam nossa contribuição efetiva na construção de práticas e teorias de educação escolar em arte que atendam às implicações individuais e

sociais dos alunos, às suas necessidades e interesses, e, ao mesmo tempo, proporcionem o domínio de conhecimentos básicos da arte.

O compromisso com tal projeto educativo exige um competente trabalho docente. No caso da ação educativa em arte com crianças, o professor terá de entrelaçar a sua prática-teoria artística e estética a consistentes pedagógicas. Em síntese, é preciso *saber arte* e *saber ser professor de arte* junto a crianças.

2 Desenvolvimento do Trabalho

A atividade apresentada foi desenvolvida no laboratório de informática de uma escola pública de Curitiba aos alunos do ensino médio. Foi feita a divulgação do trabalho um mês antes da aplicação do projeto e abertas às inscrições para 20 estudantes. Já no primeiro dia de inscrição as vagas foram preenchidas e muitos alunos ficaram na fila de espera.

O projeto desenvolveu-se de acordo com as etapas a seguir, e baseado na Abordagem Triangular, que tem por base um trabalho pedagógico integrador de três facetas do conhecimento em arte: o “fazer artístico”, a “análise de obras artísticas” e a “história da arte”.

Fazer Artístico

Brent Wilson realizou estudos com o objetivo de avaliar as influências do meio sócio-cultural na construção do conhecimento em arte, e comprovou que o processo da criança não é uma construção exclusivamente interna, mas é também informada pelas características culturais do meio em que se insere.

É somente através do fazer artístico que a criança e o adolescente podem descobrir as possibilidades e limitações das linguagens expressivas, de seus diversos materiais e instrumentos. O fazer é uma das atividades que estimula a aprendizagem da história da arte e a leitura de imagens. De contra partida, a produção associada às imagens pode colaborar para a construção de formas com maior força expressiva, ao mesmo tempo em que estimula o pensar sobre a criação visual.

Leitura de Obras de Arte

Nesta proposta, a leitura de imagens de ensino da arte, desenvolve as habilidades de ver, julgar e interpretar as qualidades das obras, compreendendo os elementos e as relações estabelecidas no todo do trabalho. Trata-se de construir uma metalinguagem da imagem. De acordo com BARBOSA (1986): *“Não é falar sobre uma pintura, mas falar a pintura num outro discurso, às vezes silencioso, algumas vezes gráfico, e verbal somente na sua visibilidade primária”*.

A leitura tanto de uma obra de arte como de um trabalho de aluno não deve se tornar um exercício mecânico, um questionário sobre as características do que é observado. Ler uma imagem é saboreá-la em seus diversos significados, criando distintas interpretações, mas prazerosamente.

No momento da leitura tem que haver, além da decomposição visual da imagem, uma interpretação pessoal do observador. Comparar imagens destacando semelhanças e diferenças é um estudo muito enriquecedor acerca da gramática visual, dos significados que as

obras possibilitam, de sua sintaxe e do vocabulário próprio de cada linguagem.

Uma imagem permite uma infinidade de leituras em função das relações que seus elementos sugerem. Mas para tanto, é imprescindível a presença da imagem em sala de aula.

História da Arte

Em lugar de estarmos preocupados em mostrar a chamada "evolução" das formas artísticas através do tempo, pretendemos mostrar que a arte não está isolada de nosso cotidiano, de nossa história pessoal. Apesar de ser um produto da fantasia e da imaginação, a arte não está separada da economia, da política e dos padrões sociais que operam na sociedade. Na Metodologia Triangular, a história da arte não é tratada numa abordagem puramente cronológica e sim contextualiza o artista e sua obra no meio sócio-cultural.

Esta proposta busca colaborar para uma alfabetização visual. Tal como na escrita para compreendermos o significado das palavras é necessário sermos alfabetizados, também para entender as imagens visuais é preciso uma "alfabetização visual".

BARBOSA (1991, p.34) enfatiza a necessidade de uma "alfabetização visual" quando diz: "Através da leitura das obras de artes plásticas estaremos preparando a criança para a decodificação da gramática visual, da imagem fixa e, através da leitura do cinema e da televisão, a prepararemos para entender a gramática da imagem em movimento".

As imagens devem constituir-se num objeto de conhecimento para o aluno. Interagindo com elas, o sujeito constrói sistemas para compreendê-las, ao mesmo tempo em que as concebe como objetos simbólicos. Porém, não basta expor o aluno a um mundo de imagens, é necessário que, através de sua ação, ele componha e decomponha as imagens para apropriar-se delas.

Portanto, contextualizar imagens histórica e culturalmente, através de uma leitura crítica, objetiva e interpretativa poderá diminuir a distância criada entre o trabalho do artista e o entendimento do público em relação à produção artística.

2.1 Apresentação do editor de desenhos - *Paint*

O *Paint* é um editor de desenhos bastante utilizado para produzir desenhos livres, mapas, organogramas, etc. Pode-se desenhar de forma estilizada, em perspectiva, inspirado em gravuras ou obras de arte. Embora existam editores de desenho mais sofisticados para tratar imagens *scaneadas* ou copiadas de outros arquivos, o *Paint* pode ser também usado com esta finalidade devido a sua facilidade de manuseio.

O editor de desenhos *Paint* permite a elaboração de diversos tipos de ilustrações, de formatos livres ou geométricos, com cores, efeitos de preenchimento, escritas, etc. O tamanho da área de desenho, mostrada na Figura 01, pode ser alterado proporcionalmente ao tamanho do desenho que se pretende fazer, economizando *bytes* do seu arquivo (quanto menor a área de desenho, menor o tamanho do arquivo).

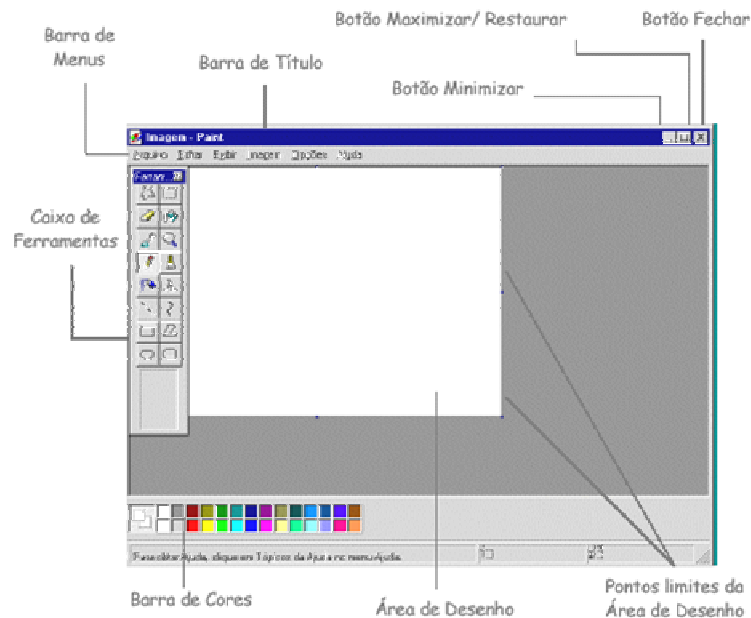


Figura 1: Área de desenho no *Paint*.

A elaboração de um desenho no *Paint* prevê a utilização das diferentes ferramentas, mostradas na Figura 02. Esta caixa de ferramentas está localizada à direita da *Janela Principal* do aplicativo. Ela contém os principais recursos para desenhar. Para usar uma ferramenta é necessário clicar sobre ela para ativá-la. Em seguida, arrastar o *mouse* até a área de desenho para utilizá-la.

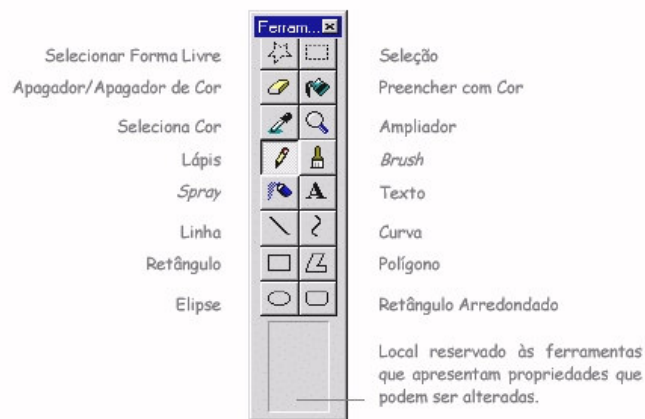


Figura 2: Caixa de ferramentas de criação e edição.

2.2 Exposição do conteúdo da história da arte – leitura da Obra de Arte

A cada início de aula foi exposto o conteúdo da história da arte, vinculando cada movimento artístico aos acontecimentos históricos de cada período. Para tanto, foi utilizado como material didático uma TV e um aparelho de DVD na apresentação de imagens de obras de arte. Isto permitiu que fossem apresentadas várias imagens (no próprio laboratório de informática).

Para cada movimento artístico, foi mostrado aos alunos como se deve proceder ao ler uma obra de arte. No momento da leitura tem que haver, além da decomposição visual da imagem,

uma interpretação pessoal do observador. Comparar imagens destacando semelhanças e diferenças é um estudo muito enriquecedor acerca da gramática visual, dos significados que as obras possibilitam, de sua sintaxe e do vocabulário próprio de cada linguagem.

A leitura, mais especificamente de um objeto, pode ser considerada como a compreensão da obra seguida da decodificação, porém essas caracterizações são complementares, já que para lermos necessitamos de ambas. Na leitura há a percepção, a compreensão e a interpretação de texturas, formas, cores, volumes e linhas que constituem uma imagem. Deve ser considerado que a obra foi produzida por um artista num determinado contexto, em uma determinada época, segundo sua visão do mundo.

Duas pessoas podem ler uma mesma obra e chegar a conclusões distintas, isto pelo fato de que, o que o sujeito apreende em relação ao objeto depende dos instrumentos de registro e das estruturas mentais disponíveis naquele momento.

Quando dois artistas pintam a mesma paisagem, não podemos dizer que eles pintaram a mesma coisa, já que o que o artista nos dá é a fisionomia individual e momentânea da paisagem. Com isto o artista não representou o objeto, mais sim a interpretação que ele o atribuiu num determinado momento.

Os alunos nesta fase puderam além de apreciar as obras, interagir junto ao professor e aos colegas, compartilhando opiniões e informações adicionais.

2.3 Trabalho com a releitura da uma Obra de Arte

A leitura no ensino da arte entra como algo mais teórico, enquanto que a releitura é realizada a partir de uma obra. Rerler é ler novamente de uma maneira diferente, é reinterpretar ou recriar o objeto dando novos significados, ou seja, é reconstruí-lo num contexto diferente com um novo sentido (PILLAR, 1996, p. 18).

Porém muitos professores atualmente, trabalham a releitura como cópia. Na cópia não há transformação, criação e interpretação, apenas um aprimoramento técnico. Já na releitura há transformação, interpretação e criação baseada em um referencial. As relações com as imagens se organizam de várias formas. “Um dos modos de se relacionar com a imagem é a intertextualidade” (PILLAR, p. 19).

Esta relação intertextual é um modo de criação, que pode ser explícita onde a obra referente é citada, e explícita que esconde a obra referente. Na releitura, um artista utiliza parte da obra de outro para criar o seu trabalho. Poderíamos dizer que ao lermos então uma obra de arte, estamos nos valendo de nossos conhecimentos artísticos ou não para dar significados à obra. “Já na releitura, entendida como diálogo entre textos visuais, intertextos, podemos nos valer ou não de dados objetivos que a obra referente contém para criarmos” (PILLAR, p. 20).

Nesta fase foi apresentado aos alunos o conceito de releitura de uma obra, além de exemplos de releituras de artistas famosos e de obras famosas feitas por outros artistas.

A Figura 4 e 5 mostram duas releituras feitas por alunos (no editor de desenhos *Paint*) da obra (*Terraço do Café no Place du Fórum, de 1888*) do pintor holandês Vincent Van Gogh (Figura 3).

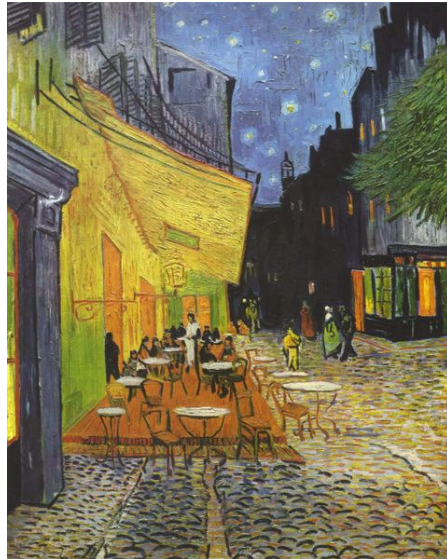


Figura 3: Obra de Van Gogh (1888).



Figura 4: Releitura feita por um aluno, da obra de Van Gogh.



Figura 5: Releitura feita por um aluno, da obra de Van Gogh.

3 Conclusões e Considerações Finais

As velozes transformações tecnológicas da atualidade impõem novos ritmos e dimensões à tarefa de ensinar e aprender. É preciso estar em permanente estado de aprendizagem e de adaptação ao novo (KENSKI, 2003, p.29-30).

Porém isto não acontece para a grande maioria das crianças e adolescentes brasileiros. Muitas das escolas públicas ainda não possuem um laboratório de informática, e as que possuem são pouco utilizados e explorados pelos professores.

O valor do investimento aplicado pelas escolas não está no computador, mas na preparação dos profissionais da educação para melhor lidarem com essa tecnologia. É necessário que os educadores estejam capacitados e conscientes do seu papel, para que esse novo instrumento não se transforme apenas em um acúmulo quantitativo de informação, tornando-se um objeto a mais de instrução (FERREIRA, 2001).

A utilização dos computadores como ferramenta de ensino, torna o ambiente escolar mais atrativo, significativo, favorecendo a construção do conhecimento. Além do fascínio que os mesmos exercem nas crianças e adolescentes.

Isto pôde ser comprovado com esse trabalho, já que a maioria dos alunos obtiveram 100% de presença nas aulas e demonstraram maior interesse na captação dos conteúdos. Muitos destes estudantes são carentes e não têm acesso a computadores em casa, portanto a única oportunidade de terem acesso às novas tecnologias é através da escola.

O computador facilita uma aprendizagem mais autônoma, no momento em que o professor ensina a processar a informação de maneira crítica e reflexiva, a trabalhar em grupos e a efetivar trocas.

Referências

- [1] BARBOSA, Ana Mae. **Arte Educação no Brasil**. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- [2] FERREIRA, S. **Imaginação e linguagem no desenho da criança**. Campinas: Papirus, 2001.
- [3] KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. São Paulo: Papirus, 2003. LITWIN, Edith.
- [4] MARTINS, Mirian Celeste; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, Maria Terezinha Telles. **Didática do Ensino de Arte: a língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte**. São Paulo: FDT, 1998.
- [5] PILLAR, A. D. P. **Desenho e construção de conhecimento na criança**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.