

## AVIE: ARTES VISUAIS, ESCOLA E MULTIMÍDIA

Eixo 2: Docência, inovação e investigação

Marcelo Prudente Silva

Danielle Virginie Santos Guimarães Marinho

### RESUMO

Este artigo apresenta uma proposta de continuidade da exposição AVIE! Artes Visuais na Escola, que teve a parte física executada entre dezembro de 2016 e janeiro de em 2017 e que, em sua continuidade, propõe a criação de uma Galeria Virtual, a fim de atender duas novas vertentes da Arte Digital: o uso da internet como suporte e a interação direta do público na sua composição e reconfiguração. O Projeto realizado pelo Núcleo de Projetos Criativos e Inovadores - NUPI da Secretária de Estado da Educação e pela Secretaria de Cultura de Sergipe fez parte de uma série de ações voltadas à experimentação, crítica, reflexão e fruição artística com alunos da Rede Estadual de Ensino, por meio de um formato que integrou galeria física, com exposições coletivas e mediação cultural. Há, no presente, o preparo de uma Galeria Virtual, que buscará proporcionar o acesso da comunidade estudantil ao material que foi exposto, e construir um acervo vivo da produção dos alunos artistas para uso como recurso imagético-discursivo em sala de aula.

**Palavras-chave:** Arte Digital; Exposição Colaborativa; Arte/Educação

### ABSTRACT

This article presents a proposal for the continuity of the AVIE! Visual Arts at School, which had practical activity executed between December 2016 and January 2017 and its continuity proposes the creation of a Virtual Gallery, in order to meet two new strands of Digital Art: by using the Internet as support tool and the direct interaction of the public in its composition and reconfiguration. The Project carried out by the Project Innovative of Creative Core - PICC of the State Secretary of Education and Culture Secretary of Sergipe was part of a series of actions aimed at experimentation, criticism, reflection and artistic enjoyment with students of the State Education Network, by integrating physical gallery, with collective exhibitions and cultural mediation. There is, at present, the preparation of a Virtual Gallery, which will seek to provide access of the student community to the material that has been exposed, and build a living collection of student artists' output for use as an imagery-discursive resource in the classroom.

**Keywords:** Digital Art; Collaborative Expo; Art/Education.

## Apresentação

Entre dezembro de 2016 e janeiro de 2017, a Secretaria de Estado da Educação, por intermédio do Núcleo de Projetos Criativos e Inovadores – NUPI realizou a primeira exposição de trabalhos artísticos produzidos por alunos da rede pública estadual de ensino, em uma galeria de arte. A exposição AVIE! Artes Visuais na Escola aconteceu em duas etapas, tamanha a procura, na galeria de Arte J. Inácio, no prédio da Biblioteca Pública Epifânio Dória. A exposição é o ápice do projeto homônimo, que trata da observação por parte dos professores de Arte da rede pública estadual, do desempenho de alunos que estão envolvidos com o trabalho artístico para além das atividades escolares.

O projeto foi idealizado pensando em apenas uma etapa, com 50 obras selecionadas, respeitando os limites físicos da Galeria que abrigou a Exposição e a expografia pensada. Contudo no processo de pré-seleção das obras foram registradas o recebimento de aproximadamente 200 obras, tornando difícil o processo de escolha devido à qualidade estética e conceitual dos trabalhos. Diante dessa realidade, o projeto foi dividido em duas etapas: na primeira, foram expostas 54 obras. Na segunda, 52. Para que a mostra tivesse o melhor conteúdo possível, um júri de expertise no campo das Artes Visuais atuou nas duas etapas a fim de selecionar as obras a serem expostas e os três primeiros colocados. Fizeram parte do júri na primeira etapa os artistas Antônio da Cruz e Fábio Sampaio e a galerista Jane Junqueira, diretora da Galeria de Arte J. Inácio. Na segunda etapa o júri foi composto pelas discentes do Departamento de Artes Visuais e Design da Universidade Federal de Sergipe, Prof<sup>a</sup> Dra. Adriana Dantas Nogueira, Prof<sup>a</sup> Msc. Ana Carolina Oliveira e Prof<sup>a</sup> Dra. Germana Araujo.

O projeto buscou ir além da exposição de exercícios ou práticas artísticas resultantes das aulas de Arte no ambiente escolar, abrindo espaço para projetar alunos que se destacam por suas habilidades, expressividade e vontade de alcançar um público maior através da sua técnica, conceitos, formas e cores. Para tanto, a figura do professor de arte foi fundamental no processo, por entendermos que o professor é o responsável pelo acompanhamento direto da produção artística no espaço escolar, assim como na prática da fruição, reflexão e crítica, tendo o poder de discernir os trabalhos com

potencial projeção das atividades cotidianas resultantes de experimentos com as linguagens artísticas.

Com o resultado das ações de visitas as escolas e mobilização da comunidade escolar, assim como incentivo dos professores e equipe pedagógica, foram lançadas as duas etapas da Exposição AVIE, recebendo a presença dos alunos expositores, demais estudantes da rede pública de ensino e da comunidade em geral. Porém, para continuar o processo de disseminação da produção dos alunos e manutenção do acervo em forma digital, surgiu a proposta da criação da Galeria Virtual AVIE, que através dos recursos de tecnologia digital poderá armazenar todo conteúdo catalogado durante o projeto para usos posteriores em sala de aula, de forma interdisciplinar, tornando o aluno da rede pública não apenas um consumidor da arte, como também parte do processo de construção do conhecimento estético e da História da Arte. Destaca-se que esta é uma etapa em fase de execução.

## **A escola e a digitalização da sociedade contemporânea**

Grande parcela da sociedade contemporânea vive cercada por inúmeros recursos tecnológicos digitais. Sendo assim, suas atividades diárias ficam cada vez mais dinâmicas e os produtos interativos se tornam algo mais próximo do corpo discente que mecanismos escolares tradicionais. Com o crescimento exponencial das TICs em todo o mundo, as modificações causadas por esses recursos tornam-se objetos de análise de inúmeros estudos, que apesar de suas divergências quanto a sua influência e benefícios, concordam que elas têm realizado uma inegável revolução na sociedade.

Com isso, as Tecnologias da Informação e Comunicação assumiram no mundo contemporâneo uma posição privilegiada, o que trouxe a necessidade da sua democratização através da difusão e do acesso por todas as camadas da sociedade. No livro *Verde para a Sociedade de Informação* (Grupo de Missão para a Sociedade de Informação, 1997), publicado em Portugal, afirma-se que:

Na sociedade moderna o conhecimento é um bem de valor inestimável, pelo qual é necessário promover a criação de mecanismos que contribuam para a sua consolidação e difusão. Ascender à informação disponível constituirá uma necessidade básica para os cidadãos e compete às diversas entidades garantir que esse

acesso se efetue de forma rápida, eficaz e numa base equitativa. A Sociedade da Informação é uma sociedade do primado do saber” (GRUPO DE MISSÃO PARA A SOCIEDADE DE INFORMAÇÃO, PORTUGAL, 1997)

A participação da informática na sociedade faz-se fundamental, também, nas afirmações de vários outros autores, como Veloso (1987), citado por Brito & Duarte (2001), que considera o computador como uma extensão da nossa inteligência, assim como as ferramentas manuais são das nossas mãos. Ponte (1997) vai além e descreve os computadores como elementos que transmitem ideias poderosas e mudanças culturais profundas que podem estabelecer uma nova relação entre o Homem e o conhecimento. Tedesco (2004) amplia a discussão e cita a incorporação das novas tecnologias à educação como de fundamental importância nas estratégias globais de políticas educacionais, levando-se em conta diversos aspectos positivos desse recurso, como a demanda social existente para essa incorporação. Vale destacar que esse processo envolve diversos setores da sociedade:

Os governos medem seu grau de sintonia com a sociedade da informação baseando-se no número de escolas conectadas e na proporção de computadores por alunos. Os especialistas avaliam e criticam, os professores têm de se adaptar a exigências até ontem desconhecidas, e os empresários oferecem produtos, serviços, marcas, experiências e ilusões em um mercado educacional cada vez mais amplo e dinâmico. (BRUNNER, 2004, p. 18)

Devido às expectativas criadas sobre os novos recursos mencionados, as TICS têm se tornado uma grande promessa de revolução no ensino. Entretanto, ainda há poucos estudos sobre a eficácia desse novo instrumento na situação de ensino-aprendizagem. Entre autores da área existem muitas concordâncias sobre os resultados positivos do uso da multimídia na educação. Porém, também despontam importantes divergências quanto ao tema.

Entre os entusiastas dos recursos digitais está Yager (1991), que em um de seus estudos, afirma que as apresentações multissensoriais aceleram e aumentam a compreensão e que, além disso, prendem por mais tempo a atenção dos espectadores. Segundo ele, isto parece acontecer porque os recursos usados pela multimídia têm como objetivo obter a atenção do usuário a todo o momento. Enquanto isso, para Marquès (2006), o que destaca as TICs na sociedade contemporânea são justamente as diferentes

possibilidades pedagógicas, muitas das quais, através da imersão e sua quantidade enorme de estímulos. Contudo, Lucena (2011) ressalta que a integração das tecnologias da informação e comunicação na educação escolar não pode estar apenas em salas de informática com acesso a internet. Pois, sem planejar de forma clara e com intenções pré-definidas voltadas ao desenvolvimento das capacidades e competências dos alunos, as TICS podem se tornar meras distrações sem objetivos relevantes.

Ainda sobre os pontos positivos da aplicação desses recursos no ensino aprendizagem, Papert (1996) nos lembra que os docentes encontram um fator aliado na implementação das TICS na sala de aula, que é o fascínio de crianças e jovens por essas tecnologias, pois eles nasceram na era digital. No entanto, se aplicadas de forma equivocada, as TICs podem levar a um descompasso entre a escola e a vida na comunidade externa à instituição escolar.

Também existem controvérsias quanto ao uso das novas tecnologias educacionais, dentre as quais, a questão levantada por Reeves (1994) sobre a eficiência da quantidade de carga cognitiva na aprendizagem, o que diverge da colocação anterior de Yager. Para ele, a diminuição da carga cognitiva exigida pela tela para permitir o enfoque em conteúdo de eventos de aprendizagem ajuda na apreensão do assunto, da mesma maneira que acredita serem as cores uma variação importante, podendo funcionar como uma distração ou mesmo auxiliar na aprendizagem.

Trazendo a discussão para um âmbito mais nacional, abordando a redemocratização, a sociedade brasileira tem passado por transformações nas suas diferentes frentes sociais, políticas e econômicas. Devido a isso, as cobranças por desenvolvimento e produtividade têm tornado necessária reestruturações na educação, através de investimentos e novas visões de ensino, com o fortalecimento de discursos de implementação de TICS no campo educacional. Nunes (2011) cita, por exemplo, a participação do Banco Mundial, CEPAL e UNESCO nessas implementações no âmbito escolar brasileiro, como forma de facilitar a entrada de países em desenvolvimento no mundo globalizado. O autor também evidencia a importância do acompanhamento das ações de implantação e desenvolvimento dos programas nacionais que desencadearam na criação da Divisão de Tecnologia de Ensino (DITE) em 1994.

A carência de materiais imagéticos para pesquisa, análise e apreciação das Artes Visuais em Sergipe encontrou nessa iniciativa um caminho para a construção, através das Tecnologias da Comunicação e Educação, de um material dinâmico, rico e contextualizado na realidade do público pretendido. Permitindo a utilização dessa plataforma como acervo virtual e campo de interações e principalmente discussões acerca da produção artística nas escolas da Rede Estadual de Ensino de Sergipe.

### **Arte/Educação e contemporaneidade**

Em uma perspectiva triangular do ensino, proposta nos anos 1980 pela arte-educadora Ana Mae Barbosa, o professor de Arte assume a função de ser um provocador, proporcionando aos alunos a contextualização histórica da arte, o fazer artístico e a apreciação artística. Observados os preceitos teóricos e outros percebe-se que o reconhecimento das grandes ações institucionais se dá muito mais nos campos da contextualização e da apreciação e bem menos no campo da produção.

Cores, histórias de lugares, de vida, ícones da cultura pop e popular, tudo se tornou motivo para as criações desses jovens sensíveis às minúcias e aos contornos do cotidiano que vivenciam. Emoções traduzidas em traços fortes, pinceladas intensas e a evidente motivação em produzir e fazer ser vista sua Arte.

Arte-educadoras como Ana Mae Barbosa (2005), Rosa Iavelberg (2015), Mirian Celeste Martins (2009) defendem que a produção de Arte deve ser um dos pilares da educação escolar. A presença desta disciplina é determinante para a formação de uma concepção estética de mundo – percepção esta que não está ligada somente à interpretação do que é ou não belo, mas ao entendimento mais aprofundado da linguagem visual, essencial para a sobrevivência em nossos dias.

Uma das abordagens da teoria crítica e processos contemporâneos bastante difundida é a da teórica Chanda (2005), que propõe processos de leituras das obras de arte através de cinco abordagens: Iconologia, na qual os alunos buscavam identificar características culturais presentes no trabalho. Semiologia, busca de padrões de comunicação e dos signos. Estruturalismo, de origem antropológica, analisando as correlações estruturais entre as obras. História social da arte, originária da teoria de Karl Marx, abordagem voltada ao contexto político, econômico e social da obra. E por fim a

desconstrutivista, através da qual todas as hipóteses normativas são desconstruídas a procura de uma nova visão da obra de arte. Com essas provocações foi possível criar um ambiente discursivo rico para o debate e entendimento mais claro da origem e importância da Arte contemporânea no Projeto AVIE, além de uma leitura mais ampla dos trabalhos expostos.

### **Considerações finais**

Pequenos atos como atender o celular, realizar um saque em um caixa-eletrônico ou jogar um *game mobile* têm mostrado que o homem mudou sua forma de se relacionar com o mundo a sua volta e se comunicar. Contudo, apesar das entusiasmantes possibilidades oferecidas pelas TICs, é necessário atentar para os problemas atuais relacionados ao uso dos recursos das novas mídias na arte e demais setores da sociedade, que ainda não encontrou uma forma coerente de conciliar questões técnicas de conectividade, acabamento estético e um sistema de interação em harmonia com o potencial infinito de informação proporcionado. Necessitando de estudos e experimentações para oferecerem toda a amplitude do seu potencial como ferramenta.

O projeto obteve um bom respaldo da sociedade, através da sua massiva visitação, na Galeria de Arte J. Inácio, contudo é o desenvolvimento da Galeria Virtual quem irá garantir expandir as paredes físicas e estéticas, atingindo um público ainda maior, e permitindo aos estudantes e público em geral, refletir sobre as produções dos artistas ali presentes. Ressignificando o contato obra e expectador, e permitindo através das retículas dos *smartphones*, *desktops* e demais meios digitais a construção de novas narrativas em sala de aula, assim como ao aluno se enxergar através de outros estudantes, seja pela expressividade e anseios similares, seja pela singularidade de cada artista em suas pinceladas e enquadramentos fotográficos.

Essa ampla discussão, aqui apresentada, é passível de inúmeros pontos de vistas, sejam filosóficos, estéticos, éticos, técnicos ou científicos. Contudo, a importância de iniciativas experimentais como a proposta da Galeria Virtual AVIE! engrandece e aperfeiçoa projetos futuros, tornando os ambientes virtuais, em especial na internet, uma nova via para a inserção das TICs em seus diferentes formatos na sala de aula, assim como atingir cada vez mais o público distante das Galerias e Museus de Arte.

Figura 1. Obra: Sem título. Autor: William Souza do Nascimento, 2017



Figura 2. Obra: Dolores. Autora: Leticia Lima, 2017



Figura 3. Arquivo pessoal



## Referências Bibliográficas

BONETTI, Marco. Multimídia: uma janela de acesso ao céu dos signos de Mallarmé/ Marco Bonetti. Recife, PE. UFPE & Oito de Março, 2005.

CASAS, Luis A. A., Bridi. Vera L., Fialho, Fancisco A. Contrução de conhecimentos por imersão em ambientes de realidade virtual. In: Guimarães Ângelo de M. Ed. Anais do VII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Belo Horizonte: DCC/UFMG, 1996

CHANDA, Jaqueline in MAE, Ana. Arte/Educação Contemporânea. São Paulo: Cortez, 2005.

JOHNSON, Steven. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar/ trad. Maria Luisa X. De A. Borges. Rio de Janeiro, 2001

LAVELBERG, Rosa. Arte Educação Modernista e Pós-modernista: Fluxos na Sala de Aula. São Paulo. Editora Penso. 2015.

LÉVY, Pierre. O que é o Virtual. Trad. Paulo Neves. São Paulo, SP. 1996.

MAE, Ana. Arte/Educação Contemporânea. São Paulo: Cortez, 2005.

MARTINS, Mirian. Teoria e Prática do Ensino de Arte. São Paulo. Editora FTD. 2009.

MCLUHAN, Marshal. Os meios de comunicação como extensões do homem. 13ª ed. São Paulo, SP, 2003.

NUNES, Fábio Oliveira. Web arte no Brasil : algumas poéticas e interfaces no universo da rede Internet . Dissertação de Mestrado em Multimeios, Universidade Estadual de Campinas — Campinas, SP, 2003.

OLIVEIRA, Osvaldo Luiz de. Design de interação em ambientes virtuais: uma abordagem semiótica. Tese de Doutorado em Computação, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 2000.

PACKER, Randall. In, LEÃO, Lúcia (org). O chip e o caleidoscópio. São Paulo: São Paulo, 2005.

PERENTE, André (org). Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual. Tradução Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: 34, 1993.

PREECE, Jennifer. Design de interação: além da interação homem-computador/ trad. Viviane Possamai. Porto Alegre, 2005.

TEDESCO, Juan Carlos (org). Educação e novas tecnologias. Tradução Claudia Berliner, Silvana Cobucci Leite. São Paulo: Cortez, 2004.

VALENTE, Eduardo César. Padrões de interação e usabilidade. Trabalho de Mestrado Profissional em Computação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2000