

ARTE E CULTURA DIGITAL NA ESCOLA

Sheila Campello¹
Suzete Venturelli²

RESUMO

Este texto tem por meta apresentar a proposta do curso “Arte e cultura digital na escola”, que ocorreu durante o ano de 2013, com apoio do Ministério de Educação e do Decanato de Extensão da Universidade de Brasília.

Palavras-chave: Cultura Digital. Tecnologia. Arte.

ABSTRACT

This paper deals with the course “Art and Digital Culture in the School”. Their proposals and objective are presented here.

Keywords: Digital Culture. Technology. Art.

¹Sheila Campello é coordenadora pedagógica da especialização Arteduca: Arte, Educação e Tecnologias Contemporâneas, sheilacampello@arteduca.unb.br

²Suzete Venturelli é artista-pesquisadora e professora no Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília e do PPG-Arte na mesma instituição, com enfoque em Arte Computacional, Arte e Tecnologia, Realidade Virtual, Mundos Virtuais, Animação, Arte digital, Ambientes Virtuais e Imagem Interativa, , suzeteventurelli@gmail.com

Introdução

A junção das tecnologias computacional e de telecomunicação criou a indústria global de tecnologia da informação. Graças às técnicas de digitalização de textos, sons e imagens, hoje, qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo e a qualquer hora pode armazenar, manipular e transmitir informações de forma instantânea. Esse fato para alguns pensadores contemporâneos provocou uma verdadeira revolução na sociedade. Sociedade que podemos chamar de informacional, numa era digital.

Uma característica a ser destacada, por exemplo, é que na era digital o tempo e o espaço perdem suas características galileanas e cartesianas. Os sistemas computacionais e digitais estão gerando uma mudança profunda que não é apenas tecnológica, mas que abrange todas as esferas e atividades da vida social, uma vez que as transformações revolucionárias da ciência e da técnica, com as consequentes modificações na produção e nos serviços, devem necessariamente produzir mudanças, também, nas relações sociais.

É uma revolução que afeta e amplia as capacidades intelectuais do ser humano e isso, naturalmente, termina propiciando o surgimento de novos tipos de sociedades. Estamos, gradativamente, substituindo a “sociedade pós-industrial” pela “sociedade da informação”, pela “biocibersociedade”, pela “sociedade simbiótica”. Entretanto, como em toda mudança com repercussões em todas as atividades do ser humano, será necessário certo tempo antes que a extensão dessa revolução seja entendida em toda sua plenitude, será necessário que discutamos em profundidade sobre a forma funcional e física que essa revolução assumirá. Nesse contexto, como a arte hoje no século 21 contribui para a reflexão, pela experiência estética, quando inserida no contexto educacional?

Considerando, ainda, a biocibernética que estuda as comunicações entre sistemas artificiais e biológicos, assim como os sistemas de controle nos organismos vivos e nas máquinas, o livro resultante do programa Cultura Digital na Escola - composto

pelo curso Arte e cultura digital na escola e pelo Ciclo de oficinas digitais aplicadas - articula questões direcionadas à fronteira entre o homem e a máquina. Essa articulação remete, diretamente, à cibereducação e às experiências educativas e estéticas, que estão afetando o método de ensino-aprendizagem.

Cada indivíduo tem sua maneira própria de aprender e apresenta uma forma própria de se expressar, correspondente à forma peculiar como cada um compõe sua poética, inclusive de sua poética pedagógica. A construção dessa poética deve estar relacionada com teorias educativas que refletem, por sua vez, os anseios da sociedade para a educação. Em contrapartida, os pressupostos dessas poéticas pedagógicas devem ser influenciados por interferências socioculturais. O conhecimento de tais teorias instrumentaliza o educador para a construção das bases de sua filosofia de educação e de sua poética pedagógica. Tal constatação torna imprescindível a proposição de formações voltada para professores, que valorizem a realização de estudos teóricos, de forma articulada com a prática pedagógica desenvolvida em sala de aula.

Ao propor estudos considerando a prática pedagógica e as experiências prévias dos participantes do curso, articulando-as com conhecimentos teóricos, buscados no curso Arte e cultura digital na escola, e conhecimentos técnicos, viabilizados nas oficinas digitais, esperamos colocar em conexão teoria e prática, com a intenção de contribuir para modificar a atual situação de diferenças que marcam nossas escolas, propondo uma nova práxis educacional em nosso país.

Nesse sentido, a utilização das tecnologias digitais se apresentam como um importante instrumento de construção e de articulação de conhecimento e informações, demonstrando, dessa forma, seu grande potencial pedagógico.

Uma avaliação das experiências implementadas nos contextos escolares, demonstra, porém, que a mera disponibilização de equipamentos não garante a utilização de todo o potencial pedagógico que tais recursos representam. Torna-se imprescindível a proposição de formações que visem suprir as necessi-

dades de aperfeiçoamento teórico e metodológico dos educadores, que prevejam, também, o uso pedagógico das tecnologias computacionais e comunicacionais. Esta é a nossa principal pretensão, ao propor o Programa Cultura Digital na Escola.

O programa Cultura digital na escola visou contribuir para a concretização das aspirações de educadores comprometidos com essa reconfiguração do cenário educacional, no qual a arte poderá desempenhar um papel primordial na articulação de projetos transdisciplinares, fundamentados em propostas curriculares atuais. Pretendeu, a partir da implementação da metodologia transdisciplinar de pesquisa proposta pelo Midialab laboratório de pesquisa em arte computacional da UnB, avaliar a importância do conhecimento artístico na educação a distância, assim como, a necessidade de se instaurar a obrigatoriedade de disciplinas de arte digital no Ensino Fundamental e Médio.

O curso Arte e Cultura Digital na Escola

A arte digital considera os fundamentos das características estéticas encontradas na produção multimídia para a produção artística com ferramentas digitais. Na educação a distância e também na presencial, verifica-se a importância do domínio de ferramentas como programas de manipulação de imagem estática ou animada, assim como de música e apresentações nas salas de aula. O domínio tecnológico dos softwares em conjunto com conhecimento dos fundamentos das linguagens artísticas, aliado à educação estética e artística, pode fazer com que o nível de qualidade do ensino no Brasil tenha um grande avanço nos próximos anos.

Para que esse trabalho de apoio ou criação seja apreciado, é necessário que se tenha uma visão geral dos elementos que compõem as artes. Essas noções serão importantes na preparação de uma formação digital que contenha, simultaneamente, imagens e texto.

Nesse sentido, o curso Arte e cultura digital

na escola, também, pode ser considerado como um espaço de estudo e avaliação de teorias oriundas da educação estética, inserida numa proposta pontual, que pode se tornar um marco na Universidade de Brasília, a partir dos resultados esperados, que serão validados pelos próprios participantes dos dois cursos - Arte e cultura digital na escola e o Ciclo de oficinas digitais na escola -, que são professores da rede pública de Brasília.

O Ciclo de oficinas digitais aplicadas: a arte digital na educação estética

Iniciamos a proposta das oficinas digitais aplicadas, pelo viés teórico, que descreve a importância do desenvolvimento das técnicas e das ferramentas artísticas, desde a pré-história até o advento da tecnologia digital. Após a leitura teórica, apresentada no curso Arte e cultura digital na escola, e desenvolvido o portal arteduca.unb.br, no qual foram também desenvolvidas atividades práticas, realizaram-se oficinas relacionadas com alguns programas de computador, que poderão instrumentalizá-los para o planejamento de atividades por meio do uso do computador e enriquecendo suas práticas pedagógicas. Com esse objetivo, foram realizadas oficinas de edição de imagens, edição de vídeo, rádioweb, programação básica e cartografias colaborativas.

As informações foram transmitidas, de modo que se compreendesse, passo a passo, a importância de cada uma delas na sua formação como técnico de multimeios ou multimídia. Embora multimeios ou multimídia, como definido no curso, significasse o conjunto de todos os meios de comunicação que já foram inventados pelo ser humano, destacaremos as ferramentas que auxiliam a criação artística: a prensa, a fotografia, o vídeo, o cinema e o computador. Nesse contexto, a informática faz parte do desenvolvimento da ciência e da tecnologia do século XX. Esse conhecimento é interessante para as artes, pois contribui para ampliar a potencialidade das técnicas tradicionais de criação quanto

à produção do trabalho, à conservação deste e, conseqüentemente, quanto a sua distribuição para a comunidade.

O computador, principalmente, tornou-se muito apreciado, pois é considerado uma poderosa ferramenta de criação. O interesse dos artistas pelos meios digitais ocorreu em função da informatização da sociedade e dos novos recursos do computador, que ampliam as potencialidades das técnicas tradicionais. Nesse sentido, procuramos, nas oficinas, apresentar como aconteceu essa aproximação entre a informática e a arte, da seguinte maneira:

Dá-se ao estudante ampla visão sobre as diferentes técnicas ao longo da história da arte, explicando que foram importantes para o desenvolvimento dos meios de produção e comunicação artística, tais como a pintura rupestre; também chamamos atenção quanto a ele já ter tido a oportunidade de apreciar em seus cadernos; destacamos as técnicas de gravura, que iniciaram uma revolução, e quanto aos meios de reprodução de imagens e textos, que além do vídeo, trouxeram mais recursos para a reprodução e distribuição das imagens.

Em seguida, abordamos o tema, pela história, da relação entre a informática e as diferentes linguagens artísticas, como a fotografia, o cinema, o vídeo, a música, dentre outras, que impulsionaram o advento das imagens e dos sons digitais. No transcorrer das oficinas, buscamos enfatizar e exemplificar a história das técnicas artísticas com a descrição de trabalhos de artistas visuais brasileiros, músicos ou cenógrafos, sempre enfatizando as técnicas usadas por eles, para que os estudante pudessem aplicar o aprendizado nas suas atividades como professor de artes. Ainda nas oficinas descrevemos, passo a passo, programas de informática que auxiliam a preparação de atividades artística, e outras, das escolas.

Abordamos em resumo: 1. a informática para a criação artística. O computador como ferramenta para trabalhos artísticos. 2. A educação Estética como meio de apreciar e criticar as expressões artísticas variadas, principalmente no contexto digital. 3. As ferramentas básicas para apresentação, desenho e pintura digital, criação e edição de imagens e animações e posterior posta-

gem na Web e 4. e com a realização de atividade prática.

No rumo da educação estética

Como conclusão, destacamos a importância da educação estética neste contexto, que ocorre em função da própria importância da estética como teorizada pela neurociência.

Especificamente, trabalhamos com os seguintes aspectos: cada elemento tradicional ou concebido num espírito de inovação relaciona o espaço, a forma, a matéria, a cor para transmitir significados, numa determinada cultura. Nesse sentido, a educação estética, que perpassou todas as oficinas, permitiu que um olhar sensível, analítico, crítico e objetivo sobre o campo das artes desde a sua pré-história até hoje. Ou seja, a educação estética permitiu que os estudantes além de apresentar trabalhos interessantes para o seu público na escola, pudessem:

- Observar, para tomar consciência de várias categorias artísticas tradicionais e mais contemporâneas, assim como descrevê-las e analisar seus componentes estéticos como o espaço, a forma, a cor, o material e a técnica;
- Apreciar e criticar as diferentes linguagens artísticas tradicionais e inovadoras;
- Interagir com obras computacionais;
- Explorar uma ferramenta digital para criação artística.
- Refletir sobre a educação estética e planejar atividades relacionadas com as artes na escola.

A educação estética, no projeto, teve também por meta fazer com que se pudesse expressar claramente, traduzindo, por exemplo, visualmente um pensamento ou uma ideia. Ou seja, para dar forma e desenvolver um argumento, a abordagem apresentada no projeto inicial do programa proposto ao estudante, visou distinguir uma produção artística e seu contexto sócio cultural, assim como o ajudou a desenvolver a curiosidade pela arte como atividade necessária da humanidade. As oficinas partiram dos pressupostos aqui apresentados, e os resultados delas,

a partir das atividades e avaliações, deram subsídios para que possamos continuar a implementar o pensamento da necessidade da arte e de estudos estéticos na formação do intelectual dos estudantes participantes de futuros projetos.

Referências

- ALMEIDA, Maria Elizabeth B. **Informática e formação de professores**. In: ProInfo-Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, SEED, 2000.
- BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. **Abordagem Triangular**. São Paulo: Cortez, 2010.
- BAZIN, Germain. **História da arte**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1980.
- BRUNEL, Pierre. **Dicionário de mitos literários**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.
- CADOZ, Claude. **Realidade virtual**. São Paulo: Editora Ática, 1997.
- CAMPELLO, Sheila M. C. Rocha. **A educação em arte em uma perspectiva pós-moderna**. Módulo virtual do curso Arteduca. Brasília: Grupo Arteduca, 2005.
- _____. **Arteduca: uma abordagem transdisciplinar para o ensino da arte em rede**. Tese de doutorado. Orientadora: Suzete Venturelli. Brasília: Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade de Brasília, 2013.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Rio Grande do Sul: Editora UFRGS, 2003.
- KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo: Edusc, 2001.
- LAUREL, Brenda (Org.). **The art of human interface Design**. New York: Addison-Wesley Publishing, 1990.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. São Paulo: Edusp, 1993.
- McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação**. São Paulo: Editora Cultrix, 1979.
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, DF: UNESCO, 2011
- NICOLESCU, Basarab. **O manifesto da transdisciplinaridade**. São Paulo: TRIOM, 1999.
- NICOLESCU, Basarab et al. **Educação e transdisciplinaridade**. Brasília: UNESCO, 2000.
- NORMAN, Donald A. **The Design of Everyday Things**. New York: Basic Books, 1998.
- _____. **Emotional Design**. New York: Basic Books, 2004.
- OTT, Robert W. **Ensinando crítica nos museus**. In: BARBOSA, A.M.T.B Arte-educação: leitura no subsolo. São Paulo: Cortez, 1999.
- POPPER, Frank. **Art of the Electronic Age**. London: Thames and Hudson, 1993.
- PESSIS Anne-Marie. Apresentação gráfica e apresentação social na tradição Nordeste de

Pintura rupestre do Brasil. **Revista Clio**, n. 5, série arqueológica, Recife, UFPE, 1989.

PLAZA, Julio. Videografia em videotexto. São Paulo: Editora Hucitex, 1986.

PRADO, Gilberto. O ciberespaço social. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2014&cd_materia=105 . Acesso em: junho/2014

PRADO, Gilberto; DONATI, Luiza Paraguai. Experimentações Artísticas com webcam. **Cadernos da Pós-Graduação**, São Paulo, Unicamp, Instituto de Artes, ano 2, v. 2, n. 2, p. 35-43, 1998.

SCHLICHTING, Julia. **Métodos e técnicas em Antropologia Cultural**. Módulo do curso Arteduca: arte, educação e tecnologias contemporâneas. Brasília: UnB, 2012.

SCHNEIDERMAN, Ben. **Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction**. 3. ed. Boston, MA: Addison-Wesley Publishing, 1997.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço_tempo_imagem**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2 edição, 2012.

VENTURELLI, Suzete e MACIEL, Mario. **Imagem Interativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

VENTURELLI, Suzete e TELES, Lúcio. **Informática aplicada às artes**. Rede e-Tec Brasil / UFMT. 2 edição, 2013.

Recebido em: 16/06/2014

Aprovado em: 11/07/2014