

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
NÚCLEO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

O ENSINO DA ARTE E TIC: O USO DA IMAGEM DIGITAL
Um estudo de Caso

Luiz Fernando Cajueiro dos Santos

São Cristóvão – Sergipe
2006

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Dissertação de Mestrado

Luiz Fernando Cajueiro dos Santos

O ENSINO DA ARTE E TIC: O USO DA IMAGEM DIGITAL
Um estudo de Caso

Dissertação submetida ao Colegiado do Curso de Mestrado em Educação da Universidade Federal de Sergipe, em cumprimento parcial dos requisitos para a obtenção do grau de Mestre em Educação sob a orientação da Prof^a. Dr^a. Maria de Fátima Monte Lima.

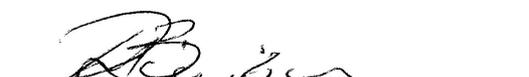
São Cristóvão – Sergipe
2006

O ENSINO DA ARTE E TIC: O USO DA IMAGEM DIGITAL
Um estudo de Caso

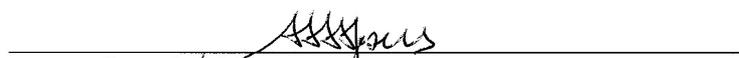
APROVADO PELA COMISSÃO EXAMINADORA EM



Prof.ª Dr.ª. Maria de Fátima Monte Lima



Prof. Dr. Ricardo Barreto Biriba



Prof.ª Dr.ª. Sónia Meire Santos Azevedo de Jesus

Suplente

AGRADECIMENTOS

À Inteligência Infinita que possibilita a paz entre os seres humanos.

Aos meus pais que me educaram com confiança e muito amor.

À minha esposa e ao meu filho, que dão sentido a alegria dessa conquista.

À Prof^ª. Maria de Fátima M. Lima, minha orientadora, que com sua sabedoria, seu conhecimento e paciência, me ensinou a disciplina, a aprendizagem e o rigor que perpassam a trajetória deste trabalho, como um farol a iluminar, com segurança, o difícil percurso até a realização desta conquista.

À Prof^ª. Sônia Machado, mais que exemplo de competência no ofício de ensinar, uma amiga que me fortalece com sua sabedoria.

Aos professores da Pós-Graduação em Educação/UFS, pelos ensinamentos e incentivos recebidos.

Aos colegas e amigos que me ajudaram a realizar este trabalho.

Sumário

1. INTRODUÇÃO	1
1.1 -Objetivos.....	3
1.2 -Metodologia.....	4
1.3 - Abordagem teórica	4
1.4 – Abordagem metodológica	8
2. CAPÍTULO I	
2.1 - Ensino da Arte no Brasil: abordagens	10
2.2 – A perspectiva da Proposta Triangular	18
3. CAPÍTULO II	
3.1 – A virtualização na contemporaneidade	21
3.2.– A arte no ciberespaço	31
3.2.1 –A arte como linguagem	34
3.2.2 – Com o foco na imagem	37
3.2.3 – A produção imagética na contemporaneidade	41
3.2.4 – A imagem no Ensino Contemporâneo da Arte	45
4. CAPÍTULO III	
4.1 – As instituições escolares ante as tecnologias contemporâneas	49
4.2 – O uso da TIC no Ensino/Aprendizagem em Arte	53

4.2.1 – Democratização das TIC	63
5 – CAPÍTULO IV	
– O uso da imagem digital no Ensino da Arte nas escolas da Rede Municipal de Aracaju: resultados e discussão	69
6 – CAPÍTULO V	
- Considerações finais	79
7 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	84
8 – ANEXO	88

RESUMO

Esta pesquisa centra-se nos princípios da leitura imagética, de acordo com a perspectiva da Proposta Triangular para o Ensino da Arte, apresentada por Ana Mãe Barbosa. Fundamenta-se em conceitos do virtual elaborados por Pierre Lévy e em paradigmas que conectam e estruturam novas possibilidades de produção de subjetividade, analisados por Fátima Lima. Propõe-se a investigar e revelar a importância do uso da imagem digital na prática do Ensino/Aprendizagem em Arte e como acontece esse processo, nas escolas públicas municipais de Aracaju, no Ensino Fundamental da 5ª a 8ª série.

PALAVRAS-CHAVE

Leitura imagética, imagem digital, Ensino da Arte, tecnologias, informação, comunicação, arte, simulação, subjetividade, virtualização, interatividade.

ABSTRACT

The present research focuses on the image reading principles, according to the Triangular Proposal for Art Teaching, presented by Ana Mae Barbosa. It is based on concepts of the “virtual” elaborated by Pierre Levy and on paradigms that connect and structure new possibilities of subjectivity production, analyzed by Fátima Lima. It also investigates the importance of the use of digital image in the Art Teaching/Learning practice and how this process takes place in public schools in Aracaju, in Basic Education, from 5th to 8th grades.

KEYWORDS

Image reading, digital image, Art Teaching, technologies, information, communication, art, simulation, subjectivity, virtualization, interactivity.

1. INTRODUÇÃO

A arte é o ápice da humanidade.

Pierre Lèvy (1996).

Na sociedade capitalista, hoje, somente os sujeitos sociais que se encontram conectados em rede¹ podem agir e pensar acoplados aos ambientes numérico-digitais, comunicando-se através de sistemas artificiais. Eles estão em ambientes onde as interfaces² lhes permitem enviar e receber dados estocados em memórias de silício de computadores pessoais, conectados em rede.

No universo *on line*³, o computador além de ampliar a capacidade de memória, pode processar sinais, estocar e manipular uma variedade enorme de textos, cálculos, sons e imagens, através de operações complexas, antes inatingíveis. A possibilidade de interatividade estabelecida pela relação entre os sujeitos sociais, no interior dos circuitos de silício, gera um novo vocabulário, específico, formado da fusão das diferentes linguagens.

Quando focalizamos o poder conferido ao uso das imagens, o domínio quase absoluto das imagens digitais, nessa sociedade, podemos perceber o quanto a Educação Imagética tornou-se imprescindível na formação do cidadão contemporâneo, crítico e consciente dos avanços e dos recuos da sua realidade. A revolução tecnológica em andamento coloca-nos diante da “realidade virtual”⁴,

¹ Dizemos que dois ou mais computadores estão em rede, quando são capazes de trocar informações e compartilhar recursos através de um sistema de comunicação. Uma rede pode transmitir textos, valores, sons e imagens e pode partilhar recursos também, como uma impressora, por exemplo.

² C.F. LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999. Todos os aparatos materiais que permitem a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário p.70.

³ Expressão que significa “em linha”, ligado, conectado, que pode ser acessado via computador, pronto para ser utilizado.

⁴ C.F. LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999. Para o autor, a realidade virtual especifica um tipo particular de simulação interativa, na qual o explorador tem a sensação física de está imerso na situação definida por um banco de dados. P.70.

da inteligência artificial⁵ e nos impõe um novo ambiente interativo que interfere no nosso modo de perceber, pensar, sentir e criar.

As possibilidades acenadas pelos novos meios de produção e reprodução de imagens medeiam o surgimento e a organização de um novo espaço numérico, aumentando consideravelmente, o grau de subjetividade, na escola, já presente nas relações humanas, especialmente, naquelas que envolvem arte e público. São recursos tecnológicos que favorecem, ainda mais, a pluralidade e a fusão de estilos e técnicas, a interatividade entre os sujeitos sociais, características marcantes da produção imagética do nosso tempo.

Nesse sentido, a escola precisa garantir um ambiente que favoreça o processo Ensino/Aprendizagem em Arte⁶ através da imagem digital. Trata-se de uma prática valorizadora da aprendizagem em grupo e da inteligência coletiva, características dos ambientes virtuais, indispensáveis à boa formação do sujeito social na contemporaneidade.

Muitas vezes, o currículo das escolas onde são ofertadas aulas de Computação ou de Informática está voltado para a aprendizagem de edição de textos e banco de dados, ignorando, completamente, que as Tecnologias da Informação e da Comunicação – TIC⁷ traduzem novos paradigmas de aprendizagem, novas abordagens metodológicas, no uso de programas de tratamento e produção de conhecimento, como no caso das imagens, por exemplo.

⁵ C.f. GENARI, Maria Cristina. *Dicionário de Informática*. São Paulo: Editora Saraiva, 5ª Ed., 2003. Inteligência artificial refere-se à área da Informática que analisa e estuda a capacidade do raciocínio humano de fazer inferências para criar modelos informatizados capazes de executar o mesmo raciocínio.

⁶ Para melhor compreensão optamos por iniciar a palavra Arte com letra maiúscula, quando nos referimos à disciplina do currículo escolar dedicada ao Ensino da Arte e, com letra minúscula, quando nos referimos à produção/expressão artístico/cultural da humanidade.

⁷ C.f. George-Louis BARON e Eric BRUILLARD. *L'informatique et ses usages dans l'éducation*. 1 ed. Paris: Presse Universitaires de France, 1996. A nomenclatura Tecnologia da Informação e da Comunicação – TIC, refere-se às tecnologias modernas que se compõem de áudio visual, da Informática e de seus instrumentos, principalmente aqueles que como a Telemática geram interações à distância (apud, LIMA, 2002:1).

Hoje, a aprendizagem, em todas as áreas, está interligada como uma rede de diferentes conhecimentos e múltiplas abordagens, constituindo o fenômeno da interdisciplinaridade e, sem dúvida, as redes digitais ampliam essas possibilidades. Torna-se então, necessário investigá-la frente às necessidades impostas pela dinâmica social que exige a Informação e o Conhecimento, como critérios de inclusão social.

Logicamente, investigar o atual desempenho da escola frente aos desafios impostos pela virtualização⁸, via Internet, pode nos revelar soluções para as dificuldades encontradas pela escola, no trabalho com o Ensino da Arte e, em particular, com o uso e a produção de imagens digitais, através das TIC e nos indicar alguns caminhos a serem seguidos.

Diante disso, selecionamos como foco da nossa investigação o uso da imagem digital no Ensino da Arte, nas escolas públicas municipais de Aracaju. Esse trabalho mostra, a partir da fala dos professores e da produção dos alunos, os caminhos que cruzam as TIC e o Ensino da Arte em Aracaju. Neste sentido, elaboramos a hipótese de que o uso das TIC, no Ensino da Arte, nas escolas públicas Municipais de Aracaju, ao manter-se preso a paradigmas ultrapassados, não utiliza o potencial interativo das imagens digitais no processo educativo.

1.2 - Objetivos

Objetivo Geral

- Investigar o uso educacional da imagem digital, no Ensino da Arte, no Ensino Fundamental, das escolas públicas de Aracaju.

⁸ C.f. LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* 7ª Ed., São Paulo:Editora 34, 2005. O autor considera a virtualização não como uma desrealização, mas como uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma solução), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático p.17.

Objetivos Específicos

- Identificar e analisar os novos instrumentos tecnológicos, enquanto tecnologias de produção e reprodução de imagens;
- Levantar o uso da Internet, no Ensino da Arte e a relação imagem/educação na prática educativa dos professores;
- Pontuar as dificuldades e facilidades encontradas pelos professores no processo educativo, do uso da imagem digital para o ensino da Arte;

1.3 Metodologia

1.3.1 Abordagem teórica

Sob a luz de diferentes paradigmas que conectam e estruturam novas possibilidades de produção de subjetividade, elegemos três autores que fundamentam o nosso estudo. Ana Mae Barbosa fornece-nos princípios e elementos da Proposta Triangular para o Ensino da Arte, Pierre Lèvy contribui com seus estudos do virtual e Maria de Fátima Monte Lima com a reflexão das TIC como elementos estruturantes do trabalho intelectual que possibilitam o uso inovador da imagem digital, no Ensino da Arte.

No entender de Lévy, transgredir o que está posto em busca de outra dinâmica social exige um processo de virtualização, e essa vem sendo a opção de muitos artistas ao longo da história da Arte. Essa característica da produção artística possibilita o surgimento de novas realidades, a nos indicar, por exemplo, que a verdade e a inverdade absolutas não passam de construções culturais temporárias.

Nessa perspectiva, o Ensino da Arte e a Educação Imagética nas escolas preocupa-nos e a contribuição de Pierre Lèvy(1996) é ímpar, ao entender que imagens digitais constituem um único hiperícone sem limites definidos,

caleidoscópico, em crescimento e em constante mutação. É nesse ambiente da realidade virtual que surge a Ciberarte⁹, um novo processo de realização de imagens, diferente do que se fazia antes dela. Trata-se de uma arte que convida os receptores a participarem do processo de realização, em vez de apresentar o processo finalizado. Agora, o receptor pode intervir ou mesmo interagir com ela no mesmo momento, quer esteja próximo ou distante. A cada atualização pode acontecer uma nova revelação, um novo aspecto, novas formas inesperadas, um novo agenciamento, em permanente interatividade.

No mundo virtual, a indefinição da forma e a indeterminação do processo favorecem, consideravelmente, a criatividade. Nesse sentido, a tensão gerada no processo de virtualização para que aconteça uma solução criativa torna-se responsável pela produção inovadora de uma forma, de uma idéia ou de uma imagem.

Lévy considera a virtualização como sendo a dinâmica do mundo e mostra que, essencialmente, ela é a mudança de uma situação já realizada, para outra a ser resolvida. Ao possibilitar o retorno à questão original, a virtualização cria as condições necessárias para atravessarmos as barreiras das distinções instituídas socialmente. Entretanto,

É preciso uma sensibilidade de artista para perceber em estado nascente essas diferenças, essas defasagens, nas situações concretas. Quando o possível esmaga o virtual, quando a substância sufoca o acontecimento, o papel da arte viva (ou arte da vida) é restabelecer o equilíbrio (LÉVY,1996:149).

Assim, direcionamos nossa análise fundamentada em alguns conceitos levynianos como o do virtual e conduzimos o nosso estudo focado no potencial contido na imagem digital, com o intuito de visualizarmos elos com o processo educativo,

⁹ C.f. ARANTES, Priscila. *@rte e mídia – perspectiva da estética digital* São Paulo:Editora Senac, 2005, p.24. São assim classificadas as formas de expressão artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos desenvolvidos pelas indústrias eletrônico-informáticas e que disponibilizam interfaces áudio-tátil-moto-visuais propícias para o desenvolvimento de trabalhos artísticos.

através do uso da imagem digital, no Ensino da Arte, que poderão apontar elementos para a inclusão desse saber, no percurso educacional.

Ana Mae Barbosa, pioneira no Brasil no desenvolvimento de pesquisas em Arte-Educação, considera que o uso da imagem no processo Ensino/Aprendizagem em Arte é de fundamental importância e defende a alfabetização imagética como parte indispensável ao Ensino e a Aprendizagem em Arte e nos aponta caminhos possíveis para o aprimoramento deste processo.

A importância da imagem e da sua história articulada ao fazer artístico para fins do Ensino da Arte tornaram-se mais evidentes e partir da Proposta Triangular para o Ensino da Arte, apresentada por esta professora e pesquisadora, como produto de suas reflexões. Tal concepção pretende evitar que o Ensino da Arte na escola repita o fracasso do Ensino da linguagem verbal, no Ensino Fundamental, em que o professor ensina regras gramaticais de modo abstrato e os alunos não conseguem expor no texto o que pensam e sentem. Apesar de o professor colocar a diferença entre descrição, narração e dissertação, os alunos apresentam dificuldades em interpretar a realidade pela linguagem escrita devido também à concepção educativa adotada.

A leitura da imagem segundo a Proposta Triangular de Ana Mae contribui no sentido inverso. Associada à perspectiva levyniana do virtual, a Arte como conhecimento e o uso das imagens digitais favorecerão o fazer e o fruir no processo de Ensino/Aprendizagem. A produção artística registrada pela História da Arte dá-se a conhecer com mais facilidade em tempo real com o uso da tecnologia digital, que proporciona não só a atualização como também a modificação do original apresentado ao aluno, já que é possível a interatividade da relação de tempo e espaço educativos.

Fátima Lima (2002) clarifica com suas idéias de Políticas Públicas de Educação e Tecnologias da Informação e da Comunicação o acesso à universalização e à

democratização da Internet. O seu trabalho está fundamentado no paradigma da Crítica da Economia Política e nos estudos culturais, centra-se na defesa das TIC como elementos estruturantes do Ensino/Aprendizagem e como fator de cultura e democratização, na educação.

Nesta importante reflexão a autora defende que,

Nova concepção de Educação se impõe como base de uma lógica de aprendizagem ancorada na imagem atribuindo-lhe conteúdos sociais (...) em que a diversidade torna-se fator de estímulo à identidade e resistência propulsoras (2002:XI) (grifo nosso).

Para a autora, um novo tempo começou com o uso da Internet, e nele a emergente presença da interatividade aponta para a superação de um tempo passado, fragmentado e emoldurado em verdades únicas, engessado na individualidade dos sujeitos sociais e seus limites. A Internet, considerando aqui a amplitude do seu alcance e o seu poder de sociabilizar informação e conhecimento, tem um caráter mutante, inovador, que valoriza a aprendizagem colaborativa, pede participação e faz dessas possibilidades, seus elementos estruturantes.

Ao refletir a questão cultural na Sociedade da Informação, onde o conhecimento e a Educação são concebidos como categorias estruturantes, LIMA (2002), sinaliza que,

Como fator de cultura e aprendizagem, a democratização da Internet se constitui na oportunidade que a Educação tem em reafirmar, historicamente, o seu lugar, no processo de hominização, libertando-se das amarras do espaço e do tempo escolares, circunscritos à normatização e à regulação da razão instrumental (LIMA, 2002:4).

Nessa perspectiva, o avanço na capacidade criadora da rede, se socializada, possibilita as trocas entre as várias culturas, entre os vários grupos e classes sociais, viabilizadas pela produção de conhecimentos e informações, pois além de

reafirmar, ressignificar e recriar a cultura local, insere os sujeitos sociais na multiplicidade de interações sociais, que permeiam a atual Sociedade da Informação.

A autora afirma que esse processo de mobilização introduzido pelas TIC, centraliza-se na capacidade humana de enfrentar, com agilidade, as novas situações, criando novos relacionamentos, sempre focados no coletivo inteligente. Assim,

Ao prolongar estas e outras capacidades cognitivas, através das tecnologias da inteligência com suporte digital, a Informática está contribuindo, também, com novas possibilidades para modificar o alcance e o significado dos saberes, informações e conhecimentos, além de estimular a capacidade do homem de inventar novas formas de transformar o mundo (LIMA, 2002:49).

Desse modo concebida, acreditamos que o uso da imagem digital pode inaugurar um novo momento na história do processo Ensino/Aprendizagem em Arte.

1.3.2 Abordagem Metodológica

O universo trabalhado foram as escolas que estruturam a rede Pública do Ensino Fundamental de Aracaju. Utilizamos como critério de inclusão da amostra, somente as dezoito escolas da rede que possuem Laboratório de Informática e os professores do Ensino da Arte que trabalham nestas escolas e que responderam ao nosso questionário. Isto significou um percentual de 85,71% de escolas e de 73,91% de professores.

A amostra foi de tipo intencional, não aleatória, adequada à abordagem qualitativa da investigação. Os dados foram coletados através de Questionário aplicado a dezessete dos vinte e três professores do Ensino da Arte do Município de Aracaju.

Aliada a estes procedimentos analisamos também uma amostra da produção imagética dos alunos desses professores. Outro procedimento estabelecido foi a análise dos Planos de Ensino dos professores do Ensino da Arte no sentido de identificarmos os autores e paradigmas que orientam o trabalho docente no uso da imagem digital.

No tratamento dos dados utilizamos elementos básicos da estatística, a fim de observarmos os índices de frequência simples das categorias que estruturam a prática docente no uso da imagem digital, para procedimento posterior da análise de conteúdo dos dados, no caso do Questionário. Quanto aos planos de ensino e à produção imagética, baseamo-nos apenas na análise qualitativa dos dados através da análise de conteúdos.

CAPÍTULO I

2. O Ensino da Arte no Brasil: abordagens

A reflexão do Ensino da Arte e TIC, o uso da imagem digital, nos impõe a inserção na dinâmica das idéias que construíram e ainda efetivam a prática da docência, historicamente, nesta área. Assim, o recorte que fizemos assinala as várias tendências pedagógicas que influenciaram e que permanecem instituindo o processo de Ensino/Aprendizagem em Arte, em todos os níveis.

O Ensino da Arte foi implantado oficialmente no Brasil por D. João VI, com a fundação da Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios, hoje Escola Nacional de Belas Artes, através do decreto de 12 de agosto de 1816 e tinha como objetivo lançar as bases de uma política estruturada no desenvolvimento econômico e cultural.

Porém, ao reproduzir no Brasil, o hábito das cortes européias, incluiu o Ensino da Música e da Literatura, apenas na educação dos príncipes e da nobreza, o qual se destacou como símbolo de distinção e refinamento social. O Ensino da Arte era visto nesse contexto, como um acessório, um requinte a mais na formação da elite dominante e não como uma atividade com importância em si mesma. No caso das Artes Visuais¹⁰, o forte preconceito que envolvia os trabalhos manuais, reservado aos escravos e aos menos favorecidos, manteve a sociedade afastada por muito tempo da produção artística e do seu ensinamento.

Influenciado pelo pensamento liberal burguês do século XVIII, para o qual a escola tem como função preparar os indivíduos para o desempenho de papéis sociais, de

¹⁰ C.f. BRASIL(MEC). *Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) – Arte*. Brasília, Secretaria do Ensino Fundamental, 1997. As Artes Visuais, além das formas tradicionais – pintura, escultura, desenho, gravura, arquitetura, artefato, desenho industrial - incluem outras modalidades que resultam dos avanços tecnológicos e transformações estéticas do século XX: fotografia, moda, artes gráficas, cinema, televisão, computação, performance, holografia, design, infografia (trabalho gráfico em informática).

acordo com as aptidões individuais, o Ensino da Arte se divide em dois pólos: Artes Mecânicas e Belas Artes. Na Academia Imperial de Belas-Artes, por volta do ano de 1855, apenas dois grupos de alunos eram beneficiados: de um lado, os alunos direcionados às Artes Mecânicas (povo em geral), e do outro, os alunos direcionados às Belas-Artes (elites). A convivência dessas duas classes de alunos no mesmo ambiente era justificada como sendo uma tentativa de aproximação entre a “cultura de massa” e a “cultura de elite”.

Segundo Ana Mae Barbosa (1995), embora se pretendesse juntar no mesmo ambiente os artesãos e os artistas, freqüentando as mesmas disciplinas básicas, a formação do artista era ampliada com outras disciplinas, inclusive de caráter teórico, enquanto o artífice se especializava nas aplicações do desenho e na prática mecânica. Para a autora,

A permanência dos velhos métodos e de uma linguagem sofisticada continuou mantendo o povo afastado, tornando a inclusão da formação do artífice junto ao artista uma espécie de concessão da elite à classe obreira, clima este que, por um processo inverso de excessiva simplificação curricular, envolveu também os cursos noturnos criados posteriormente na Academia para a formação do artesão (1860), e que se simplificaram excessivamente e se reduziram a um mero treinamento profissional com eliminação dos estudos “preparatórios” (BARBOSA, 1995:30).

Aprofundando essa discussão, o estudo de Fátima Lima (2002) a respeito das Tecnologias da Informação e da Comunicação - TIC e suas influências na sociedade contemporânea mostra a divisão social do trabalho, focada em uma única atividade, evidenciada na separação do saber, da arte e da cultura dos seus produtores.

O capital industrial foi o responsável por este movimento, na medida em que provocou, gradativamente, a desapropriação do conhecimento dos artesãos e articulou-o ao conhecimento, decorrente do desenvolvimento científico, que se dava no campo intelectual, transformando os mestres em patrões e os aprendizes em empregados (LIMA, 2002:92).

A dinâmica do processo educacional brasileiro segue tendências pedagógicas que são decorrentes do modo como os educadores percebem a relação da educação escolar e o contexto social. Embora essas tendências se contraponham em suas concepções metodológicas, em suas proposições e no entendimento do que cabe ao professor e ao aluno, são evidentes as influências que exerceram nas atividades escolares.

Nesta perspectiva, LIBÂNEO (1982) mostra que, historicamente, a Pedagogia Tradicional tem como função preparar os indivíduos para as suas atuações na sociedade. Estes devem aprender a adaptar-se aos valores e às normas estabelecidas socialmente, através do desenvolvimento da cultura individual. Tem sua origem no século XIX e percorre todo o século XX, manifestando-se até os dias atuais. Nela, o processo de aquisição de conhecimentos é proposto através de elaborações feitas pelo professor que repassa ao aluno as suas “verdades absolutas”, de modo mecanizado, deslocado do cotidiano do aluno.

Constatamos que nas escolas brasileiras, no final do século XIX, predominava no Ensino da Arte uma teoria estética mimética, clássica, apoiada nas cópias do natural e na reprodução de modelos fixados pela repetição, objetivando o aperfeiçoamento e a destreza motora. Trata-se de uma herança dos critérios estéticos neoclássicos implantados pela Missão Francesa (1816) que instituiu o sistema de Belas Artes no Brasil, onde predominava os ensinamentos de Artes e Ofícios desenvolvidos pelos jesuítas (1549 a 1780).

Tal prática limita a compreensão do trabalho artístico à habilidade na reprodução de padrões clássicos, centrando o conhecimento na transmissão de padrões e modelos das classes dominantes. Aqui é importante destacarmos que, freqüentemente, ao utilizar a cópia com o objetivo de desenvolver a coordenação motora e a percepção visual do aluno, que se exercita ao copiar fielmente o modelo original, a Pedagogia Tradicional restringe o Ensino e a Aprendizagem em

Arte a meras cópias e repetições de modelos propostos pelos professores. Ao dar mais ênfase a um fazer técnico e científico, de conteúdo reprodutivista, a Pedagogia Tradicional no Ensino da Arte age no sentido de manter a divisão social estabelecida.

Em busca de novos caminhos para o Ensino da Arte, a Pedagogia da Escola Nova concentra os seus objetivos no aluno. Seus adeptos acreditam em uma sociedade mais justa e igualitária, na qual caberia à educação adaptar os estudantes ao seu ambiente social. Rompe com as “as cópias de modelos” e parte para a criatividade e a livre-expressão. Nesse contexto, a Arte passa a ser considerada essencialmente expressiva, portanto, não se ensina, se expressa.

A ênfase à produção de modelos e ao professor é deslocada para os processos de desenvolvimento do aluno, considerando o Ensino/aprendizagem basicamente como processo de pesquisa individual, levando em consideração os interesses, motivações, iniciativas e necessidades individuais dos alunos. O Ensino da Arte volta-se para o desenvolvimento da criança, focalizado no respeito às suas necessidades e aspirações.

Porém, ao romper os padrões estéticos e metodológicos tradicionais, surgiram novas posturas em que tudo em Arte era permitido em nome da livre-expressão. O foco em Artes Visuais passa a ser o “desenho livre” e o conhecimento é deixado de lado, voltando-se para o espontaneísmo. Tendo como objetivo principal o desenvolvimento da criatividade, essa tendência ainda está presente na escola contemporânea, influenciando as aulas de Arte.

Durante a ditadura de Vargas, a Escola Nova perde o seu poder e a Educação passa por um período de estagnação. O Ensino/Aprendizagem em Arte fica esquecido por um longo tempo, até surgir o movimento Educação pela Arte, contrário à Pedagogia Tradicional. O professor Augusto Rodrigues destaca-se ao criar a Escolinha de Arte do Rio de Janeiro, em 1948. Naquela escola, as crianças

podiam exercer sua capacidade de criar em liberdade, tendo ao seu lado o professor que lhe facilitava o acesso aos materiais e lhe possibilitava a auto-expressão. O professor devia respeitar e valorizar toda e qualquer manifestação da criança, sem se preocupar em interferir para que o desenho fique bem acabado, ao gosto dos adultos.

No início dos anos 70, sob a influência da Pedagogia Liberal Tecnicista, surgida nos Estados Unidos, foi criada no Brasil a disciplina Educação Artística e esta se torna obrigatória, a partir da Lei de Diretrizes e Bases 5692/71. De acordo com essa Lei, as pessoas habilitadas pelos Cursos de Licenciatura Curta poderiam ser contratadas ou prestar concurso para professor da disciplina Educação Artística. Tal procedimento findou habilitando profissionais que agiam distanciados da Arte e da sua prática educacional. A LDB 5692/71, ao centrar o Ensino da Arte em técnicas e habilidades, fragmentou-o em virtude do caráter tecnicista da citada lei.

A inquietação de muitos educadores com os rumos da educação fez surgir, segundo LIBÂNEO (1982), a Pedagogia Progressista, que aponta para uma educação conscientizadora do povo e para um redimensionamento histórico do trabalho escolar público e democrático. Na efervescência ideológica dos Centros Populares de Cultura (CPCs) e dos Movimentos e Educação de Base (MEB) surgem ações de várias tendências e grupos preocupados com a educação estética da classe trabalhadora.

Esse contexto favorece o surgimento da tendência Progressista que segundo LIBÂNEO (1982), manifesta-se em outras três tendências: a libertadora, mais conhecida como pedagogia de Paulo Freire; a libertária, defensora da autogestão pedagógica; e a Crítico-Social dos Conteúdos, que acentua a primazia dos conteúdos no embate com a realidade social. As tendências libertadora e libertária têm em comum o anti-autoritarismo, a valorização da experiência de vida, baseada na relação educativa e na idéia de autogestão pedagógica. Já a tendência crítico-social dos conteúdos propõe-se a superar as pedagogias

tradicionais e vê a escola como mediação entre o individual e o social, ao articular a transmissão de conteúdos e a assimilação por parte do aluno.

Nessa concepção, a busca do conhecimento torna-se imprescindível e inseparável da prática escolar. Não se baseia mais no acúmulo de informações, e sim na reelaboração mental que deve acontecer em forma de ação sobre o mundo social. Assim concebida, a escola deve possibilitar o acesso ao saber historicamente construído pela humanidade. Deve reavaliar a realidade social na qual o aluno está inserido. É sua função elevar o nível de consciência do educando a respeito da realidade que o cerca. Nela, a idéia de conhecimento não é a investigação cognitiva do real, e sim, a descoberta de respostas relacionadas às exigências da vida em sociedade. Por acreditar na liberdade total, focaliza a atenção no processo de aprendizagem grupal.

Apesar das tendências pedagógicas envolvendo a prática educacional, é somente a partir da segunda metade do século XX que o Ensino da Arte passa a ser bastante questionado em sua práxis e assumido como conhecimento em construção contínua. Desde então, discussões calorosas, insatisfações e inquietações constantes com o tratamento dado à Arte e ao seu Ensino têm gerado movimentos e lutas indispensáveis, marcando de forma cada vez mais acentuada, a História do Ensino da Arte no Brasil.

As metodologias que orientaram o Ensino da Arte a partir dos anos 80, denominado de Ensino Pós-Moderno, desconstruem a visão expressionista e questionam o absurdo de querer que alguém produza arte sem ter contato com ela. Nesse sentido, o Ensino da Arte considera a arte não apenas como expressão, mas também como cultura e procura estabelecer um contato mais próximo e mais freqüente com o público. Para isso, é necessário ensinar as pessoas a decodificar e entender a arte.

Um momento importante a ser destacado foi o Festival de Inverno de Campos de Jordão, em 1983, que marcou o início do Pós-Modernismo no Ensino da Arte e consolidou o reconhecimento das diversidades culturais, orientando a Política Multicultural do Museu de Arte Contemporânea de São Paulo, de 1987 a 1993.

Outro acontecimento que merece destaque foi o I Simpósio Internacional de História da Arte-Educação, realizado na USP, em São Paulo, no ano de 1984, quando foi iniciado o debate dos pressupostos teóricos, da história e do funcionamento do Instituto Central de Artes, da UnB. A partir dessas discussões, o Instituto que havia sido destruído pela ditadura militar foi reorganizado e reinstituído em 1988, contribuindo para o avanço atual do Ensino da Arte.

Vale ressaltar que a professora Ana Mae Barbosa, doutora em Arte Educação, formada em 1977 pela Universidade de Boston, foi quem primeiro aplicou, no Brasil, um programa sistematizado do Ensino da Arte em museus, durante sua gestão como diretora do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, em 1987. Naquela época, a visão modernista que imperava passava a idéia de que arte era uma produção interna, “um grito da alma” e não era para ser entendida.

Dentro dessa visão, a Proposta Triangular para o Ensino da Arte apresenta-se como uma tentativa de trabalhar com as obras de arte envolvendo o fazer artístico, a leitura da imagem e a História da Arte, evidenciando que há construção de conhecimento em Arte e que este se organiza na inter-relação dessas três vertentes. Com a regulamentação da nova Lei de Diretrizes e Bases para o Ensino, de nº9.394, de 20 de dezembro de 1996 – LDB, o Ensino da Arte sofreu uma interferência fundamental ao ser assegurada a sua presença no Currículo Escolar. Pela primeira vez na História da Educação Brasileira, o Ensino da Arte passa a ser considerado como um componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da Educação Básica.

Como consequência, a divulgação dos Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte (PCN’s), pelo Ministério da Educação, no final de 1997, possibilitou com mais frequência, as discussões do Ensino da Arte, em todo o País. Aos poucos, a Arte vem marcando presença nas escolas públicas e evidenciando a complexidade e os desafios impostos na construção dessa Área de Conhecimento - Ensino da Arte, com sua história e seus códigos específicos.

Positivamente, a nova regulamentação educacional vem contribuindo para definir o espaço para a Arte, no Currículo Escolar, levando os educadores a reconhecerem a sua importância, para o desenvolvimento e para a formação artística, estética e crítica dos alunos. Também vem exigindo a ampliação das condições materiais de realização do Ensino da Arte, no nível administrativo, para que as escolas sejam capazes de superar as instalações precárias e a carência de recursos didáticos, tanto os primitivos quanto os contemporâneos – analógicos e digitais.

Todavia, a inclusão da Arte como disciplina obrigatória surpreendeu os estabelecimentos de ensino, que foram obrigados a oferecer uma matéria para a qual não havia número suficiente de profissionais licenciados, surgindo então os professores “polivalentes”, no Ensino da Arte. Tal situação ainda persiste na maioria das escolas, articulada à visão equivocada de que o Ensino da Arte é apenas uma atividade complementar, com a função de ensinar trabalhos manuais, enfeites para as festividades escolares e distração nas horas de lazer, o que ainda conduz alguns diretores mal informados, ao entendimento de que “Arte qualquer um pode ensinar”.

2.1 A perspectiva da Proposta Triangular

Ao investigarmos a problemática do uso da imagem digital no Ensino da Arte, a Proposta Triangular se coloca como uma via teórica que se estrutura, epistemologicamente falando, na leitura da imagem.

Em suas origens, a Proposta Triangular está baseada em três abordagens epistemológicas: as “Escolas ao Ar Livre” do México, o “Critical Studies” da Inglaterra e o “DBAE – Discipline Based Art Education”, dos Estados Unidos, com o visível predomínio desta última. O movimento DBAE valoriza não só a produção artística, mas também as informações culturais e históricas e a análise das obras. Esse modo de ensinar Arte baseia-se em senti-la, compreendê-la na sua dimensão histórica, apreciá-la esteticamente, analisá-la com respeito e espírito crítico, o que requer as quatro abordagens do conhecimento: a produção, a estética, a crítica e a história da Arte.

No Brasil, a denominação Proposta Triangular resulta do envolvimento de apenas três faces do conhecimento da Arte: o fazer artístico, a leitura da imagem e a história da Arte, objetivando qualificar o Ensino da Arte. A proposta considera que para haver construção de conhecimentos em Arte é necessário que se trabalhe obrigatoriamente com os três vértices, - não necessariamente nessa ordem - diferente da proposta de origem. Aponta como objeto do Ensino da Arte a pesquisa e a compreensão das questões que envolvem as imagens artísticas e o inter-relacionamento entre arte e público, integrando conhecimentos oriundos do fruir/apreciar, do criticar, da Estética e da História da Arte.

O fazer artístico está fundamentado nos processos criativos de flexibilidade, fluência, elaboração e releitura, envolvendo as variadas técnicas artísticas e suas especificidades. Nutre-se da História da Arte e da leitura das imagens e estimula o olhar crítico sobre a criação visual.

A leitura da imagem acontece através da observação, comparação, destaque de semelhanças e diferenças e identificação de significados. Ler uma imagem artística é fruí-la e aprender com ela. Trata-se de uma atividade que desenvolve a habilidade de ver, descrever, interpretar e julgar uma imagem qualquer, seja ela de revista, jornal, TV, vídeo, computador, etc., numa tentativa de destacar as imagens e estabelecer relações.

A História da Arte propõe a conexão entre a arte e as outras manifestações culturais, ampliando a compreensão de que, apesar de ser um produto da imaginação, a arte não está isolada do cotidiano social. Não se trata de enumerar datas e artistas, mas de contextualizar o conhecimento, ao situar a obra e o artista em seu contexto.

Ana Mae considera que entre os maiores problemas do Ensino da Arte está a alfabetização, entendida como a necessidade de se enfatizar a leitura de palavras, de gestos, ações, imagens, propriedades, desejos, expectativas. Segundo a autora, este é um dos melhores caminhos para entender a arte, como um modo diferente de interpretação do mundo, da realidade e da imaginação, pois acentua o seu caráter subjetivo, de produtora de conhecimentos, que nos proporciona o exercício da habilidade de:

Julgar e de formular significados que excedem nossa capacidade de dizer em palavras. O limite da nossa consciência excede o limite das palavras (BARBOSA, 2001:4).

Atualmente, com o advento da chamada “civilização das imagens”, em que a informação e a cultura têm um tratamento predominantemente visual, a leitura de imagens na perspectiva da Proposta Triangular, através da análise de como comunicam, como funcionam enquanto discurso visual irá possibilitar a visualização de quem somos, onde estamos e como sentimos.

A leitura das imagens fixas e móveis da publicidade e da arte na escola nos ajuda a exercitar a consciência acerca daquilo que aprendemos por meio da imagem. Por outro lado, na escola, a leitura da obra de arte

prepara o grande público para a recepção da Arte e nesse sentido Arte-Educação é também mediação entre a Arte e o Público (BARBOSA, 2003:19).

Nessa perspectiva, não devemos esquecer que a arte não está isolada de nosso cotidiano, de nossa história pessoal e coletiva. É nesse sentido que Ana Mae vê a importância do Ensino da Arte e sentencia:

A escola seria o lugar em que se poderia exercer o princípio democrático de acesso à informação e formação estética de todas as classes sociais, propiciando-se na multiculturalidade brasileira uma aproximação de códigos culturais de diferentes grupos (BARBOSA, 2001:32) (grifo nosso).

Ana Mae percebe a Arte como disciplina na escola e mostra que se trata de uma área de conhecimento que possui um campo teórico específico. Destaca a importância de uma educação estética que não ofereça apenas o código hegemônico. Propõe a apreciação de cânones de valores de outras culturas e ressalta a proposta para o Ensino da Arte que postula a necessidade de fruição da obra de arte, do conhecimento da sua história e do fazer artístico.

Arte não é apenas básico, mas fundamental na educação de um país que se desenvolve. Arte não é enfeite. Arte é cognição, é profissão, é uma forma diferente da palavra para interpretar o mundo, a realidade, o imaginário, e é conteúdo. Como conteúdo, arte representa o melhor trabalho do ser humano (BARBOSA, 2001:4).

A Proposta Triangular valoriza os conteúdos da Arte e traz a imagem artística para a sala de aula, ampliando o potencial comunicativo do aluno através do conhecimento e do domínio de várias técnicas de expressão. Esse processo habilita o aluno a interagir com as Artes Visuais, a agir com segurança e a inserir-se na sociedade de modo mais crítico e mais atuante.

CAPÍTULO II

3.1 A virtualização na contemporaneidade

Historicamente, os homens em sociedade desenvolveram diferentes formas de linguagem. Pierre Lévy (1996) ao teorizar o virtual, elemento fundamental da nova dinâmica mundial, coloca que o desenvolvimento das linguagens está entre os três processos de virtualização que possibilitaram o surgimento da sociedade humana. A multiplicação das técnicas e a complexificação das instituições são os outros dois. O processo de virtualização é histórico e caminha com o desenvolvimento humano. A virtualização do ser humano, portanto, é bem anterior à contemporaneidade.

Seguindo esse raciocínio, o primeiro processo que destacamos é o desenvolvimento das linguagens e que está ligado à produção dos signos. As linguagens são sistemas simbólicos criados por nós, seres de imaginação, capazes de inventar e criar símbolos e funcionam como sistemas de representações com os quais ordenamos e através dos quais interpretamos o mundo. Neste processo, os sujeitos sociais direcionam seus pensamentos, sentimentos e ações, no intuito de compreender o que se passa no mundo e interferir nele. A autocriação e a transformação cultural coletiva que isso implica fazem-nos capazes de conceber as linguagens e manejá-las, dando sentido ao mundo que nos cerca.

Nesse sentido, as diferentes linguagens são, na verdade, instrumentos fundamentais de mediação. São portanto, as ferramentas reguladoras da própria atividade e do pensamento dos sujeitos sociais. As TIC como fator de desenvolvimento aparecem como um dos determinantes da aprendizagem que se efetiva mediante as ações concretas e o intercâmbio das experiências que gradualmente recria comunidades de sentido.

A máquina digital em rede estrutura as possibilidades da técnica e da ciência funcionando como agenciadora de subjetividades, moldando desejos através de agenciamentos biológicos, simbólicos, mediáticos, sócio-técnicos que ocupam um lugar capital. A máquina digital é indiretamente autopoética e contribui para universos de significações que se constitui por forças exteriores, alimentando-se de mensagens atravessadas por fluxos de desejos que migram de uma máquina para outra, na dinâmica coletiva, interfaciando linguagens que se multiplicam e se heterogenizam. Para Lévy, a interface é a dimensão de “política estrangeira da máquina”, o que pode fazê-la entrar em novas redes, traduzir novos fluxos e linguagens diversas.

Assim, a linguagem virtualiza um tempo real e, desde que ela foi inventada, a humanidade passou a habitar um espaço virtual, que se define como sendo:

Um processo de transformação de um modo de ser num outro. (...) um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentidos sob a platitude da presença física imediata (LÉVY, 1996: 12). (grifo nosso).

O processo de virtualização da realidade, acentuado hoje pela existência das TIC, como elemento básico da produção da vida é entendido, etimologicamente, segundo o Dicionário de Houaiss como:

(...) algo que existe apenas em potência ou como faculdade, não como realidade ou como efeito real. Algo que poderá vir a ser, existir, acontecer ou praticar-se; possível, factível, suscetível de ser ou posto em exercício, em função. Equivalente a outro, e capaz de fazer as vezes desse outro. Que constitui uma simulação de algo, criada por meios eletrônicos, ex: imagens da arqueologia. Algo quase completo praticamente total. (grifo nosso).

Considerado como sendo o deslocamento das experiências acumuladas pela humanidade, para Pierre Lévy, o virtual é:

(...) como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização (1996:16).
(grifo nosso).

Michel Serres (1994), estudioso das mudanças da atualidade e pensador contemporâneo lembra-nos que,

A imaginação, a memória, o conhecimento, a religião são vetores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informação e das redes digitais (apud LÉVY, 1996:20).

Dessa maneira entendido, o virtual não se constitui em algo falso ou irreal. Não é desrealização, não se trata de algo inapreensível. Lévy (1996) opõe-se àqueles que destacam a virtualização como sendo uma ação inumana e desumanizante. Ao contrário, propõe-nos que, em vez de temermos o mundo da virtualização e tudo o que ele pode significar, é melhor fazermos um esforço de apreender, de pensar, de compreender, de fruir o momento em toda a sua plenitude. Virtualizar uma entidade qualquer, reforçando o conceito levyniano,

(...) consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular (1996:18).

Nessa perspectiva, o sentido da virtualização é o movimento inverso da atualização, concebida como criação e invenção de uma forma, a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades. É a potencialização da resolução de uma problemática concreta. O mundo do virtual funciona como um contexto dinâmico “acessível a todos”, como uma memória coletiva alimentada em tempo real.

Esta compreensão faz-se necessária para que possamos atuar com segurança diante da mutação contemporânea. Lévy deixa claro que não se trata de um mundo falso ou imaginário. A virtualização é a dinâmica do mundo comum, onde

partilhamos a nossa realidade. Uma das características mais importantes da virtualização é o poder de abrir novos espaços e de experimentar novas velocidades, indo além do aqui e do agora, na prática cotidiana.

O autor em referência define o ciberespaço, como sendo o mundo do virtual, um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.

Os avanços tecnológicos em expansão contínua e cada vez mais acelerada possibilitam mais eficiência no processo de interatividade. Esse novo meio tem a vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação de informação, de comunicação e de simulação (LÉVY,1999:93).

No ciberespaço, cada indivíduo é um emissor e um receptor em potencial, num espaço qualitativamente diferenciado, móvel, distribuído pelos participantes e pronto para ser explorado. Sendo um vir a ser, o ciberespaço autoriza uma comunicação em grande escala, que pode significar um avanço importante rumo a novas formas, mais evoluídas, de inteligência coletiva.

A inteligência coletiva é o modo como a humanidade se realiza, tendo a rede digital universal ao seu dispor. Isso faz dela um projeto especificamente humanístico, uma espécie de atualização dos ideais do Iluminismo, usando os recursos de hoje. Ela também acelera a mutação em andamento, podendo excluir cada vez mais os que dela não participam.

Esse território preexiste à formação do coletivo inteligente e faz emergir convergências, similaridades, ocasiões de reencontro e interações. A invenção coletiva é um processo mais desenvolvido, baseado na difusão dos conhecimentos disponíveis dentro de um coletivo. O desenvolvimento lógico da invenção e da criação coletivas implica entre outras questões na criação de um contorno, que viabilize o surgimento de contextos socializadores do conhecer e aprender coletivos.

Essa inteligência coletiva, aumentada continuamente, modifica a nossa própria inteligência e, por isso mesmo, ela deve ser inteligentemente usufruída. A dimensão coletiva da inteligência se justifica para Lévy,

(...) porque não são apenas as linguagens, os artefatos e as instituições que pensam dentro de nós, mas o conjunto do mundo humano, com suas linhas de desejo, suas polaridades afetivas, suas máquinas mentais híbridas, suas paisagens de sentido forradas de imagem (LÉVY,1999:109).

A presença da Informática e mais singularmente das TIC na vida cotidiana faz mais do que simplesmente refletir o tempo presente, vai muito além do uso limitado das ferramentas e tecnologias que até então estavam disponíveis. A ciência e a técnica neste momento unem-se na rede mundial digital, como resultante de um coletivo contemporâneo e social que se traduz em ciência dos homens e dos objetos. A especificidade do conhecimento científico e a eficácia da técnica estabelecem um diálogo conflituoso de subjetividades.

Nesse universo, a máquina estrutura o fluxo dos conhecimentos desenhando circuitos rizomáticos. Não só como uma máquina que produz algo no mundo social, mas que contribui para produzir e transformar o mundo no qual ela se institui efetivamente. O corte com a regularidade da vida cotidiana exige, obrigatoriamente, o compartilhamento de conhecimentos a fim de resolver problemas. Neste caso, os interlocutores em primeira e última instância são as instituições, cuja labiríntica complexidade surge ante ao cidadão comum, daí a necessidade de resolver tais problemas.

O conhecimento que se produz intersubjetivamente sob a base da experiência e desafios comuns assume a importância de uma oportunidade para que as dimensões instituintes se façam explícitas e se expressem publicamente, através de formas inéditas, assumindo responsabilidades sob novas formas de organização. O advento das TIC faculta um processo de produção e circulação de conhecimentos, altamente dinâmico e ubíquo que polariza a sociedade por um lado e poderá socializar a sua distribuição por outro.

Atualmente, com a difusão das TIC em rede, as possibilidades de acesso a informações e conhecimentos sistematizados foram ampliadas de modo considerável. A revolução digital vem, aos poucos, ressignificando os sistemas de organização social, alterando as formas de ser, estar, sentir e se comunicar do homem contemporâneo. Isso promove modificações profundas no modo de adquirir e de dominar o conhecimento.

As tecnologias, compreendidas como o conjunto de conhecimentos que se aplicam a um determinado ramo de atividade, são utilizadas na comunicação humana ao longo da história. Elas possibilitam ações capazes de transformar ou conservar o que existe, e é assim desde as primeiras ferramentas produzidas pelo homem, até os dias de hoje. As artes, especialmente as visuais, por serem marcadas pela materialidade organizada espacialmente, são testemunho desta história.

Segundo Lynn Alves,

(...) as tecnologias criadas pelo homem atuam como elementos históricos que vêm possibilitando a transformação dos atores sociais e, conseqüentemente, do contexto onde estão inseridos. A Internet, assim como o livro, a televisão, a informática e outras inovações técnicas, são tecnologias intelectuais, representantes deste novo pensar (1998:11).

Assim, nesse nosso tempo da navegação contínua, o conhecimento assume o primeiro plano, na medida em que é considerado, hoje, como a fonte da maior parte da riqueza. O saber torna-se figura móvel, deixa de ser imutável para se transformar no fluxo que alimenta as chamadas “operações eficazes”, sendo ele próprio uma operação.

No novo ambiente criado em torno do saber-fluxo, as tecnologias da inteligência, individual e coletiva, transformam profundamente a relação com os problemas advindos do processo de Educação e da formação dos educandos. Uma nova

reflexão faz-se necessária, assim como um novo planejamento adequado às necessidades vigentes, próprias do mundo informatizado, precisa ser posto em prática. A situação fica mais complicada quando percebemos que aquilo que devemos aprender, não pode mais ser generalizado, fechado e precisamente definido com antecipação.

A esse respeito, Pierre Lévy é bem claro quando diz:

Os percursos e perfis de competências são todos singulares e podem cada vez menos ser canalizados em programas ou cursos válidos para todos. Devemos construir novos modelos do espaço dos conhecimentos. No lugar de uma representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em “níveis”, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes “superiores”, a partir de agora devemos preferir a imagem de espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou contextos, nos quais cada um ocupa uma posição singular e evolutiva (LÉVY,1999:158).

A mutação contínua e cada vez mais acelerada do mundo contemporâneo e suas relações com o saber, estão pressionando, insistentemente, os sistemas de educação, obrigando seus representantes a refletirem sobre a rapidez com que surgem e se renovam os saberes. Nossas experiências favorecem um movimento contínuo de transformação, uma mutação permanente que pode nos fazer mudar de referências a cada momento e nos obriga a ser mais flexível, condição fundamental para aprender.

Foi a partir da construção da linguagem e com o seu uso, que os humanos puderam discutir questões, contar histórias, desligando-se do presente e intensificando a nossa existência. Imaginando, invocando, jogando, simulando, desligamo-nos do aqui e do agora, e nos transportamos para outros lugares. Todas as linguagens participam desse processo e quanto mais as linguagens se

desenvolvem, maiores são as chances de simular, de fazer de conta, e de imaginar.

Considerando que a simulação ocupa lugar central entre os novos modos de conhecimentos trazidos pela cibercultura, Lévy nos diz que, essencialmente, a simulação é uma tecnologia intelectual que:

(...) amplifica a imaginação individual (aumento da inteligência) e permite aos grupos que compartilhem, negociem e refinem modelos mentais comuns, qualquer que seja a complexidade deles (aumento de inteligência coletiva). Para aumentar e transformar determinadas capacidades cognitivas humanas (a memória, o cálculo, o raciocínio especialista), a informática exterioriza parcialmente essas faculdades em suportes digitais (LÉVY,1999:165).

A simulação permite-nos formular e explorar, de forma segura, uma quantidade cada vez maior de hipóteses. Através dela, podemos compartilhar de mundos virtuais e de universos de significados e grande complexidade que constituem a inteligência coletiva. Dessa maneira, disponibiliza para nós uma grande variedade de novas possibilidades, das quais apenas um número pequeno será selecionado ou percebido pelos atores sociais.

As TIC possibilitam-nos a importante vantagem da interatividade. Com essa possibilidade técnica foi-nos permitido entrar em contato simultâneo com um número crescente de pessoas, num espaço de tempo cada vez maior. Essas são características da virtualidade e da velocidade, que podem ser observadas nos vários instrumentos técnicos que nos permitem falar, ouvir e ver outras pessoas que se encontrem fisicamente distantes de nós e num tempo cada vez mais reduzido. As TIC tornam-nos mais conectados, virtualizados e velozes.

Podemos afirmar que as TIC, com o seu poder de levar o usuário a participar de diferentes processos sociais, eliminaram a distância entre a observação e a participação, criaram um novo cenário para o mundo contemporâneo. Para Derrick

de Kerckhove (2003), a presença cada vez mais freqüente do ambiente *on line*, em nossas vidas, está nos fazendo mudar de uma fase de apenas leitor, receptor, espectador, para sermos também usuário e interagente.

A desterritorialização é outra importante característica da virtualização. A saída da “presença”, do “agora” e do “isto” é considerada por LÉVY como uma das vias régias da virtualização, uma situação que foi grandemente favorecida com o aumento das velocidades e o melhoramento das locomoções. A força e a velocidade da virtualização contemporânea são tão grandes que podem não só exilar as pessoas de seus próprios saberes, de sua identidade, de sua profissão, de seu país e de todo um contexto de pertencimento, como também fazer o contrário, aproximá-las.

Consideradas por Pierre Lèvy (1996), como uma virtualização da ação, por cristalizarem o virtual, as ferramentas são parte inseparável da sociedade humana. Há séculos, elas nos rodeiam e nos servem porque trazem incorporada a memória longa da humanidade. Também funcionam como máquinas de perceber atuando em níveis diferentes: diretamente, no caso das lentes, microscópios, telescópios, raios X, telefones etc., máquinas que aumentam o nosso alcance e mudam a natureza das nossas percepções, e indiretamente, atuam no caso dos carros, aviões ou redes de computadores, transformando as nossas relações com o espaço e o tempo, mudando o mundo e nossa maneira de percebê-lo .

Entretanto, contrária a essa concepção, há uma tendência considerada natural a defender que o ciberespaço poderá reproduzir apenas o espetacular, o consumo de informações mercantis e amplia a exclusão numa escala inimaginável. Para corrigir esse desequilíbrio, Lévy aponta como solução, a criação de um Projeto Civilizatório fundamentado nos coletivos inteligentes, na socialização do saber, no fortalecimento da democracia, na melhoria da qualidade de vida dos indivíduos e em uma melhor distribuição das infra-estruturas informáticas e culturais da

inteligência coletiva. Para tanto, a inteligência deve valorizar e por em sinergia a pluralidade dos recursos e das competências.

Mesmo consciente dos aspectos negativos, e entre eles, essa possibilidade de excluir dos benefícios do mundo informatizado a parte desqualificada da humanidade, Pierre Lévy (1999) acredita que o ciberespaço contém qualidades novas que beneficiam as relações sociais e fazem dele um valioso instrumento de sinergização rápida das inteligências, o que favorece a troca de conhecimentos, a navegação nos saberes e a autocriação consciente de coletivos inteligentes. Ele chama de inteligência

(...) o conjunto canônico das aptidões, a saber, as capacidades de perceber, de lembrar, de aprender, de imaginar e de raciocinar (LÉVY,1996:97).

Na opinião desse autor, se os indivíduos possuem essas aptidões ou as desenvolve, então são considerados inteligentes. Mas devemos lembrar que o simples exercício dessas capacidades cognitivas, envolve uma parte coletiva, geralmente subestimada.

Apesar de serem muitas as possibilidades de uso inadequado dos novos recursos da Tecnologia da Informação e da Comunicação, Pierre Lévy (1996) nos lembra que não dispomos de outro programa geral que tenha o desenvolvimento humano e a qualidade do bem público como objetivo. Reconhecemos o seu imenso potencial, mesmo sabendo que estamos diante da concretização da ameaça de segregação, aumentada com os serviços *on line* pagos e com o crescimento do ciberespaço que acentuam ainda mais a diferença entre os que podem consumir e aqueles que nada podem.

A respeito dessa segregação, Lévy sugere como solução a exaltação do indivíduo, elevando o humano ao seu maior valor, indefinível, impagável: a dignidade. Para tanto, torna-se necessário um esforço coletivo, a fim de promover incansavelmente, relações equilibradas entre as idades, os sexos, as nações e as

culturas, apesar das dificuldades e dos conflitos inerentes ao processo. As telecomunicações têm, plenamente, um importante papel, já que essa solução tem a ver com a aceitação do outro e a ajuda mútua, a cooperação, a associação, a negociação, independentemente das diferenças de pontos de vistas e de interesses.

Nessa direção,

(...) as telecomunicações são de fato responsáveis por estender de uma ponta à outra do mundo as possibilidades de contato amigável, de transações contratuais, de transmissões de saber, de trocas de conhecimentos, de descoberta pacífica das diferenças (LÉVY,1999:14).

No Ciberespaço, a informação tornada pública, pode ser acessada por qualquer pessoa que esteja ligada a um computador conectado em rede e que, a partir daí, pode ler um livro, navegar em um hipertexto, olhar uma série de imagens, interagir, como também enviar e receber mensagens através de um endereço eletrônico.

Com o desenvolvimento das tecnologias intelectuais, as memórias dinâmicas foram objetivadas em documentos digitais e estão disponibilizadas na rede, para qualquer cidadão que possa acessá-la, de modo público ou privado, através de programas que são facilmente reproduzíveis e transferíveis. Essa capacidade de ser facilmente compartilhada entre um número crescente de indivíduos faz aumentar o potencial de inteligência coletiva dos grupos humanos.

3.2 A arte no ciberespaço

O uso das mídias digitais para o desenvolvimento de propostas estéticas fez surgir a Ciberarte. Trata-se de uma forma de arte que envolve todas as formas de expressão artística que utilizam os recursos advindos da revolução tecnológica.

Estamos nos referindo também à produção artística que atua para além da interface com a informática, agindo especialmente na confluência com outros meios de comunicação mediados por computadores.

No caso da Ciberarte produzida nos ambientes *on line*, a sua relação com a produção coletiva favorece, em maior ou menor grau, a consciência da interdependência existente entre todas as formas de conhecimento produzidas pelos seres humanos. Ela aponta para a interatividade da imagem digital, por ser diferente da imagem analógica, fixa e acabada, fechada em si mesma. A Ciberarte promove uma visão mais abrangente e multidirecional, diferente do paradigma da estabilidade e da centralização.

No mundo *on line*, o resultado é tão importante quanto a idéia ou o processo. Não se trata mais da arte conceitual, na qual o mais importante é a idéia ou o conceito, e não o objeto de arte. Agora, além da idéia, a realização e o resultado final são todos igualmente importantes e a interatividade apresenta-se como a principal diferença entre as imagens digitais e as outras formas anteriores de produção de imagens.

Por ser uma obra em aberto, inacabada, a imagem digital possibilita que seu observador vá além do contato visual, podendo explorar outras possibilidades, outros tons, novas formas e, conseqüentemente, novas imagens. Essa situação amplia o potencial criativo do aluno e favorece a sua capacidade de interagir, de participar individual e coletivamente.

Ao romper com o silêncio contemplativo da arte tradicional, a Ciberarte torna-se um processo participativo por permitir e, conforme aconteceu em muitas situações, chamar o público para explorar a obra de arte a partir da utilização de outros sentidos além do olhar. Essa participação ativa do observador na produção da obra de arte indica que estamos diante um novo processo artístico que se propõe a romper com as dicotomias presente/ausente, distante/perto.

Notamos que uma ruptura gradativa daquilo que se relaciona com as formas de representações tradicionais, vem acontecendo com o surgimento e a ascensão da Ciberarte. A partir de então, a obra de arte deixa de ser apresentada somente em seus lugares habituais como nos museus e nas galerias tradicionais de arte, para ocupar o espaço do receptor, através dos museus e das galerias virtuais de arte, onde a moldura objeto e o pedestal deixam de fazer sentido. Em parte, isto acontece porque não tendo mais uma existência única, e sim serial, a arte torna-se acessível a todos os indivíduos, desde que conectados em rede.

Nessa perspectiva, há cada vez menos pertinência em considerar os produtos estéticos concebidos e atualizados a partir da tecnologia digital como criação individual ou manifestação de um gênio singular. Ao contrário, trata-se de uma produção coletiva.

Destacamos aqui que a tentativa constante de romper com os padrões estéticos tradicionais, tão presentes nos movimentos artísticos, frequentemente promove a união de conceitos, suportes e linguagens antes separadas. Muito embora a hibridação seja um processo recorrente na história da arte, presente há séculos nas manifestações do teatro e da ópera, é no decorrer do século XX que ela fica mais evidente. Surgem, então, obras de arte que não são mais estáticas, predefinidas, acabadas, tornando-se menos o objeto em si e mais a relação que se estabelece entre a obra e o público. Trata-se de um processo artístico que envolve a fusão de linguagens e meios, compondo um todo interconectado de sistemas que geram novas possibilidades de produzir uma arte mais dialógica e participativa, uma tendência marcante na contemporaneidade.

3.2.1 A Arte como linguagem

Arte é linguagem e cada linguagem se estrutura por meio de sistemas específicos. As imagens, as palavras, os sinais e os gestos são construções de linguagens. A linguagem da arte revela-nos o mundo através de ações/representações que vão além do que está posto, do que é previsível. Ela nos possibilita o desenvolvimento da intuição, da percepção, do sentimento e do conhecimento.

Uma vez introjetadas na mente humana criam as condições necessárias para o surgimento e o fortalecimento dos homens e suas instituições, podendo ser interpretadas e atualizadas por outros grupos organizados, em contextos diferentes e, até mesmo, por circuitos de comunicação e memórias artificiais.

Nesse sentido, o registro das experiências acumuladas pelo ser humano, ao longo da sua história tem sido feito a partir dos mais variados suportes, que vão desde as paredes das cavernas até a tela do computador, incluindo aí outros suportes específicos do mundo informatizado. São textos construídos por meio de códigos culturais estabelecidos entre os membros de determinados grupos sociais com uso de suas linguagens específicas. É oportuno frisar que, antes dos recursos da Informática, as técnicas de produção de imagens impunham ao resultado a marca do sentido único, diferente das técnicas atuais que apontam sempre para as possibilidades de infinitas formas e de sentidos variados, a partir de uma imagem obtida sem alterar a matriz.

A linguagem hipertexto¹¹, desenvolvida no seio da revolução telemática¹², desconstrói a ênfase dada à leitura linear, seqüencial. A partir de uma palavra ou

¹¹ C.F. GENNARI, Maria Cristina. *Dicionário de Informática*. São Paulo: Editora Saraiva, 5ª Ed., 2003. São textos onde algumas palavras funcionam como chaves de acesso para outros texto ou arquivos, a um simples clique do mouse. Na Internet, um hipertexto pode levar o usuário a outra parte da página, a outro site e a enviar um e-mail. Para Pierre Lévy 1996, um hipertexto é uma matriz de textos potenciais, sendo que alguns deles vão se realizar sob efeito da interação com um usuário (LÉVY, 1996:40).

¹² Id. Telemática é o ramo da tecnologia que estuda a relação entre os computadores e as telecomunicações.

de um ícone, o internauta¹³ pode ser remetido virtualmente a uma profusão de informações, em variadas localidades. É uma linguagem que traz em si a marca da interatividade. Ela possibilita o intercâmbio simultâneo de informações, virtualmente, sem que seja necessário o deslocamento físico dos indivíduos envolvidos no processo de comunicação.

Trata-se de uma construção realizada pela ação e pela representação de idéias e conceitos de objetos. Assim, a forma é algo essencial à nossa experiência no mundo. Toda linguagem expressa o nosso modo de estar e de ser no mundo. Isso deixa claro que as relações humanas são determinantes nessa construção. Portanto, não é possível uma leitura única e verdadeiramente absoluta da realidade. O que existe são realidades interpretáveis pelos indivíduos e expressas pelas mediações da ação humana e dos diferentes signos.

O sujeito do conhecimento na via da empiria constrói antes mesmo da experiência a percepção do mundo a partir dos sentidos, uma gnosologia estética, política e ética. A sensação é fundante. Pelas metáforas e imagens recebidas do exterior, pelas significações culturais transmitidas pela sociedade e pelo inconsciente maquínico conectado fora pelas técnicas materiais, as escrituras e as linguagens, pensamos e produzimos nossas mensagens. Tudo o que podemos experimentar e viver no mundo, não é outra coisa senão o mundo, iniciando pelo conhecimento do nosso próprio corpo. O empírico torna-se transcendental, assim como o transcendental advém do empírico.

No momento do fazer artístico, o artista decide sobre a característica dos signos artísticos que utilizará, faz opções entre este ou aquele tom. No processo de criação, de apropriação e transformação do que existe, o produtor de arte utiliza-se, de forma consciente ou não, dos códigos da linguagem artística com a qual está trabalhando. Entre os elementos básicos da comunicação visual podemos

¹³ C.F. GENARI, Maria Cristina. *Dicionário de Informática* São Paulo: Editora Saraiva, 5ª Ed., 2003. É chamado assim o usuário da Internet.

destacar o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala ou proporção, a dimensão e o movimento.

Ao articular os elementos visuais que conhece do seu repertório pessoal e social, o artista codifica as descobertas de suas pesquisas, produz sua própria linguagem e cria o seu estilo. Cada obra e cada artista trazem em si a sua própria linguagem, com as particularidades do seu estilo singular. A criação artística dá-se a partir do momento em que o artista faz a opção de mostrar, dizer, trazer a público, tornar visíveis suas reações às coisas do mundo, no contexto do seu tempo e lugar.

Assim, quanto mais o artista experimentar, conhecer e dominar os elementos gramaticais da linguagem da arte, mais liberdade de criação terá na construção de formas incomuns. As infinitas possibilidades de articulação entre os elementos compositivos de uma mensagem artística são favorecidas pela ausência de regras fixas no jogo de produção e interpretação da obra de arte.

Essas e outras características fazem da linguagem artística uma espécie de idioma que desconhece fronteiras, etnias, credos, épocas. Em qualquer modo de produção, em qualquer tempo ou lugar, a arte será sempre uma linguagem universal, cuja leitura e produção serão possíveis em todo o mundo e para todos.

O século XXI apresenta uma nova arte a exigir um novo olhar. Não mais a contemplação passiva do expectador. Agora a fruição da obra de arte compreende a possibilidade de interferência do observador, a sua participação no processo construtivo daquilo que se destaca como objeto de arte.

3.2.2 Com o foco na Imagem

Na sociedade contemporânea, o papel da imagem é predominante, apesar de ainda ser insuficientemente reconhecido. A sociedade está fundamentada em relações eminentemente visuais que priorizam a visão como o sentido privilegiado do ser humano. A imagem é modelada por estruturas profundas, diretamente ligadas ao exercício da linguagem e vinculadas a uma organização simbólica. Ela é por excelência um meio de comunicação eficaz que representa o mundo e está presente em todas as sociedades.

Para Jacques Aumont (2002), toda imagem está diretamente vinculada ao domínio do simbólico, e estabelece com ela a mediação entre o espectador, o espetáculo e a realidade. As imagens em sua relação com o real possuem um valor de representação quando expressam coisas reais, ou valor simbólico quando traduzem coisas abstratas. Podem também possuir valor de signo, quando representam um conteúdo cujas características são refletidas por ela.

Como a linguagem alfabética propicia a articulação interna da língua, - a manipulação das ferramentas lingüísticas e escriturais e constrói a mensagem textual - a construção de imagens também permite a fonte compositiva de todo tipo de material e mensagem visual. Objetos e experiências também são manipulados na construção de mensagens imagéticas. É importante lembrar que a articulação interna dos significados e a manipulação de ferramentas da linguagem visual interferem no modo como agimos sobre os outros e sobre o mundo, com o auxílio dos signos.

Nesse sentido, podemos afirmar que para um texto imagético ser lido é necessário que o seu leitor adquira também conhecimento prévio da organização do sistema de linguagem visual. Tal conhecimento passa a ser uma necessidade, quando pensamos no predominante sistema visual adotado pelos humanos, especialmente, na contemporaneidade. Essa particularização

acontece porque somos constantemente submetidos ao poder das imagens, dominados por elas ao longo da nossa história e, mesmo assim, ainda são poucos os que dispõem de elementos para questionar o intrincado processo de submissão imposto pelas imagens e proteger-se dele.

O olhar do leitor ao percorrer a mensagem, no tempo e no espaço, constrói o caminho ao longo do qual são gerados os significados e são construídos os sentidos. Não devemos esquecer que em todos os modos de relação com o real e suas funções, a imagem passa pelo domínio das produções socializadas, a partir de convenções que regem as relações interindividuais.

Pierre Lévy (1996) nos faz lembrar que nenhum indivíduo pensa sozinho, pois toda uma sociedade e tudo o que a constitui, pensa dentro de nós. O pensamento é datado e situado em seus procedimentos. O autor realça que:

Conhecimentos, valores e ferramentas transmitidos pela cultura constituem o contexto nutritivo, o caldo intelectual e moral a partir do qual os pensamentos individuais se desenvolvem, tecem suas pequenas variações e produzem inovações importantes. (LEVY,1996:97).

Nessa mesma direção, encontramos a opinião de André Parente (1996), para quem, cada um de nós, habitualmente, desfila diante da vida carregando nossas ideologias e imaginários, nossos modelos e nossas crenças, valores modelados culturalmente. Assim, formamos as culturas e cada uma delas remete-nos a um processo múltiplo de subjetividade, com seus universos cognitivos, discursivos, afetivos, sensíveis, tecnológicos.

Uma obra de arte e um texto alfabético só fazem sentido e só existem, efetivamente, na presença de um expectador ou de um leitor. Como cada leitura será sempre feita a partir da interpretação, podemos dizer, então, que no processo de leitura, a marca da subjetividade estará sempre presente. A percepção visual é um processo experimental, que envolve um sistema de expectativas, com base nas quais são emitidas hipóteses, que podem ser

confirmadas ou anuladas. Esse sistema é diretamente influenciado pelas imagens e pelos sentimentos.

A relação social entre pessoas mediada pelas imagens é ao mesmo tempo o resultado e o projeto do modelo atual de produção dominante. Afirmar-se através da produção e do consumo de informação, propaganda, publicidade ou divertimento, justificando as condições e os fins do sistema vigente, transformando-se no principal produto da sociedade atual. Superficial, a sociedade capitalista prefere a imagem à coisa, a cópia ao original, a representação à realidade, a aparência externa à essência do ser.

Neste contexto, sentimos a necessidade de refletir sobre a vida e sobre suas relações entre o ser, o ter e o parecer. A sociedade do consumismo se apresenta como uma acumulação de imagens e tudo o que é vivido pode ser representado. As tecnologias da informação e da comunicação têm a sua contribuição neste processo. Elas contribuem para camuflar, dissimular e causar a ilusão de sentido no processo de produção dos conteúdos através da imagem. São ações recorrentes no mundo do consumo e que, freqüentemente estão disfarçadas, subjetivamente presentes. O objeto a ser consumido é sempre apresentado como se fosse novo, porém, na maioria das vezes, trata-se da mesma coisa, com uma nova imagem.

Dominando tudo através da imagem, a publicidade e a propaganda executam, de forma cada vez mais eficiente, o determinante papel de produtores de necessidades. A imagem, neste caso, se apresenta como a manifestação da ilusão real provocada pelo produto reproduzindo a sociedade do consumo. A pseudonecessidade imposta pela propaganda e pela publicidade faz surgir uma profusão de objetos desejáveis, mercadorias, aparentemente, diferentes. O objeto que em um momento era prestigioso ao ser alienado pelo processo de produção e de circulação social torna-se algo vulgar, ultrapassado. Por isso,

quando a mercadoria fica fora de moda, é imediatamente denunciada como superada por aqueles que impuseram sua presença no mercado.

Nesse processo, tornou-se evidente o movimento de banalização, que sob o poder de camuflagem contido na imagem, domina mundialmente a sociedade contemporânea. E onde quer que o consumo se estabeleça, serão multiplicados, na aparência, os papéis e os objetos a serem consumidos. Na realidade, esse comportamento é definido por um jogo de interesses que vão além da luta permanente entre a tradição e a inovação pela busca frenética do novo e pela superação do velho fazendo surgir, por exemplo, a Arte de Vanguarda.

Ambígua, ao mesmo tempo em que pressupõe o inusitado, ela também representa o início da banalização daquilo que alardeia. Ao ser apresentada como nova, essa arte é imediatamente divulgada pela mídia onipresente, tornando-se desejável e imediatamente consumida por todos. Ao ser banalizada, deixa então de ser vanguarda, pois passa a servir às mudanças das tendências da moda, mercantiliza-se.

Para a sociedade do consumo, o especialista que melhor serve é aquele que melhor manipula as informações contidas nas imagens. E, valendo-se das TIC, a manipulação acontece de forma cada vez mais eficiente e imperceptível. A ciência que gerou a tecnologia produz também a ciência da justificação sustentada na ignorância, a fim de servir ao poder estabelecido.

Nesse contexto, devemos ter claro que ninguém pode garantir que uma informação não contenha desinformação, pois não dispomos de meios para isso, pelo fato de que esta é a dinâmica da produção social. A “ilusão” produzida pela imagem será mais ou menos eficaz dependendo das condições culturais e sociais nas quais ela ocorre. Ela será mais eficaz se for fundada nas formas de imagens, socialmente admitidas e desejáveis, pois a finalidade da ilusão é

codificada socialmente. Recorre-se à ilusão para induzir a imaginação e estimular a admiração em prol do consumo.

As imagens produzidas pelas tecnologias da informação e da comunicação dão visibilidade ao momento presente da sociedade, reafirmando a questão da imagem como representação da realidade. O que importa é refletir sobre um real que só acontece em função daquilo que a imagem permite visualizar. A imagem digital apresenta-se como uma recriação de um real latente, que se confunde com sua representação dominante.

3.2.3 A produção imagética na contemporaneidade

Iniciada no final do século XX, a revolução digital em andamento possibilitou ilimitados modos de produção de sentido, de seleção e de reorganização da memória coletiva. A incorporação da imagem de síntese como ferramenta privilegiada na construção da sociedade contemporânea inaugura pela experimentação numérica e pela simulação um novo modo de produzir imagens artísticas. Esse novo modo estabelece uma nova ordem conceitual que elabora e orienta a produção/leitura da imagem digital e traz, na sua essência, um novo saber, que a escola tem a obrigação de democratizá-lo.

A imagem digital é o resultado de um processo histórico da imagem que, ao evoluir, transforma-se no ponto de ruptura da concepção tradicional de imagem. Traz em si o sentido de descontinuidade e não de homogeneidade, diferente da similitude e da continuidade, características da imagem analógica. Trata-se de um sistema real, dinâmico, de variáveis, que depende do armazenamento virtual da informação. Um olhar mais atento verá como o advento da imagem digital alterou o sistema clássico de visão que orientou por séculos a cultura ocidental.

Diferentemente da imagem analógica que serviu de modelo de reprodutividade técnica até a segunda metade do século XX, aproximadamente, a imagem digital abre ilimitadas perspectivas mediante as inéditas possibilidades de seleção e edição do conhecimento produzido pela humanidade, graças à poderosa síntese desenvolvida entre corpo e tecnologia.

É fácil perceber que as TIC favorecem, em grande escala, a utilização de dispositivos tecnológicos que possibilitam a apropriação produtiva por parte do indivíduo. Como consequência, o campo das artes se expandiu, dando mais visibilidade a sua história, ganhou mais popularidade e impulsionou o aumento do número dos museus e galerias, e do público freqüentador desses lugares.

A disponibilidade da informação contida no meio digital permite que a imagem digital seja infinitamente desenvolvida, reciclada e reproduzida em vários contextos, que podem trazer à luz novas idéias através de recombinações. Essa possibilidade torna o meio digital mais participativo, mais dinâmico e interativo. Vem daí o desafio presente de compreendermos a imagem digital e as possibilidades a ela inerentes, de produzir novos objetos, novos conteúdos, renovadas leituras e abordagens.

É importante observarmos que, sendo a linguagem digital um código de execução, a forma da imagem digital é comportamental, pois o conteúdo não se estabelece na relação fixa de sujeito observador e de objeto observado. Essa dualidade, presente na imagem analógica, torna-se fluidificada pela potência da interatividade. Na comunicação ciberespacial, o receptor tem maior retorno e isso acontece porque a imagem digital assume características da comunicação interpessoal, ao se realizar como uma via de mão dupla que permite, ao mesmo tempo, a reciprocidade e a partilha de um contexto.

Tal situação é possível porque no ambiente *on line*, o armazenamento da informação como configuração eletrônica, em computadores, libera a informação

e a torna mais variável e assim a imagem se converte em um campo pictórico. Através da digitalização, o computador pode produzir mudanças até mesmo em imagens que não foram criadas dentro dele e a visualização da imagem se torna um processo autônomo.

Assim, na produção da imagem digital não há imagens ou realidade para servir de modelo. Há apenas números e são necessárias grandes quantidades de cálculo para criar o mais simples gráfico. A imagem digital tem como essência, a capacidade de criar, mediante a computação, algo que dá a impressão de realidade a partir de elementos virtuais. Reúne possibilidades artísticas próprias da pintura como subjetividade, liberdade, irrealidade e, em um percurso contrário, estão as possibilidades da fotografia que são a objetividade, mecânica, realidade, próprias da fotografia.

Num breve olhar para a história da imagem podemos ver que, até o início da década de 60, a pintura e a escultura mantinham sua predominância nas artes visuais, apesar de todos os movimentos artísticos que desafiavam os próprios sistemas da arte. Alguns artistas importantes deram enorme contribuição para que a própria visualidade da arte fosse questionada e apresentasse novos sentidos. Entre eles destacamos Marcel Duchamp¹⁴ que renuncia à noção de unicidade do objeto artístico e sua diferenciação dos objetos comuns, e Kasimir Malevitch¹⁵ que renuncia à noção de que a arte deve ser necessariamente complexa.

Neste contexto, intensifica-se, na segunda metade da década de 70, um intenso desenvolvimento prático das tecnologias e um crescente debate ideológico

¹⁴ C.f. *Dicionário Oxford de Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2001. Marcel Duchamp (1887-1968). Artista e teórico da arte francês, visto como uma das figuras mais influentes da arte do século XX, devido a originalidade e fertilidade de suas idéias. Tornou-se mundialmente conhecido por combinar os princípios do cubismo e do futurismo e teve um *succès de scandale* no Armory Show, em 1913.

¹⁵ Idem. Kasimir Malevitch (1878-1935). Pintor e projetista russo, pioneiro da arte abstrata geométrica, combinava a fragmentação cubista da forma com a multiplicação futurista da imagem. Alimentava o desejo de "libertar a arte do fardo do objeto", lançou o movimento suprematista que conduziu a arte abstrata a uma simplicidade geométrica nunca antes vista.

quanto à sua natureza. Este é o momento em que a prática revolucionária, a pesquisa teórica e a inovação artística juntam-se de maneira exemplar e única. Entra em voga uma intertextualidade provocada pela destruição das fronteiras da arte, decorrente de movimentos modernistas como a Pop Art.

Com o surgimento da computação gráfica, a partir da década de 80, a imagem digital é transformada em um sistema dinâmico, a partir da lógica representacional da tecnologia digital, que tem no computador a sua ferramenta básica. A técnica já não diz mais respeito à habilidade de manipular materiais, mas de manipular tecnologia. Conseqüentemente, o papel do artista sofre mudanças importantes e o processo criativo também muda com ele, para se transformar num processo de solução de problemas.

Podemos dizer que os caminhos até a arte digital foram preparados também pelos movimentos artísticos que apoiaram a ruptura com a concepção tradicional de imagem, da abstração à Ciberarte. O olho modelado pela ótica e pela lógica renascentista, que buscava sempre apoio num lugar reconhecível no tempo e no espaço, cede agora ao impacto produzido pela imagem digital. As novidades sobre a construção de perspectiva sinalizam que o ícone numérico gerado pelo computador destrói definitivamente as certezas da estabilidade do modo clássico, assumido historicamente pela representação.

Dos movimentos artísticos comprometidos com a emancipação da imagem podemos citar o Futurismo, o Cubismo, o Suprematismo, o *Action Painting*, os *Happenings*, o *Pop Art*, o *Op-Art*, o Arte Povera etc. São movimentos artísticos que desafiavam as concepções modernistas de arte ao reduzir a obra à sua composição interna, ao levar em consideração os contextos do objeto de arte e de quem a produziu. Contribuições que posteriormente foram aprofundadas por movimentos pós-minimalistas.

Na contemporaneidade, o pós-modernismo se destaca pela pluralidade de estilos, pelas intertextualidades (reciclagens, citações, paródias e pastiches), além do retorno aos ornamentos e à decoratividade. Há, nesse momento, uma retomada à complexidade da forma, à contradição e à ambigüidade, em oposição à simplicidade, à pureza e à racionalidade do modernismo. O pós-modernismo favorece a mistura entre estratos culturais, estilos artísticos, artes e mídias. Nesse contexto, a hibridização e a desterritorialização da cultura atingem seu nível máximo.

3.2.4 A Imagem no Ensino Contemporâneo da Arte

Arte é conteúdo e cognição.

Ana Mae Barbosa (2001).

No caso do Ensino da Arte, a interação com a obra é fundamental para que ela se mostre na sua total concepção, evidenciando modos que só a vivência em meio digital possibilita. Isso acontece porque quando utilizamos a imagem digitalizada numa situação de Ensino/Aprendizagem, os ganhos em termo de interatividade ficam evidentes, se considerarmos que o sujeito se constrói na ação mediante a interação com o contexto. A possibilidade de recriar seu universo estético, nesse processo dialógico de trocas com a cultura do seu tempo, aponta para os processos que o educando pode realizar nos ambientes digitais.

A escola, ao viabilizar a interação com imagens digitalizadas de obras de arte, as quais muitas vezes o aluno não tem acesso, torna possível a construção de um percurso de leitura destas imagens viabilizadas na web. Por isso, os projetos educativos, de agora em diante, devem ser gerados dentro da concepção de que

o sujeito deve ter a chance de exercer a sua autonomia ante a técnica que, na maioria das vezes, é determinante no processo.

Acreditamos que o momento atual pressupõe a participação interativa do sujeito social e esta situação faz-nos pensar nos conceitos de linguagens que emolduram a produção artística e o Ensino da Arte. Temos agora um novo momento, em que novos pensares e novos fazeres viabilizam o acesso aos ambientes digitais flexíveis, onde poderão se desenvolver processos educacionais diversos e diferenciados. A flexibilidade e as trocas interativas, pelo que representam, podem ser produtivas quando pensamos na utilização dos meios eletrônicos no Ensino da Arte.

No que diz respeito à leitura da imagem, podemos lançar mão dos estudos de Paulo Freire quanto ao conceito do ler e articulá-lo à leitura da imagem digital. Para Paulo Freire (1987), ler é ter convicção profunda e estética do lido, é interpretar a palavra, a imagem, o mundo. A noção de leitura, para ele, implica interpretação, percepção crítica. O sentido do texto, alfabético ou imagético, não preexiste no espaço, a sua revelação depende da produção da sua leitura e esta,

(...) precede sempre a leitura da palavra e a leitura desta implica a continuidade da leitura daquela (FREIRE,1987:22).

Em FREIRE, o conceito de alfabetização vai além de simplesmente decodificar textos. Alfabetizar significa ensinar a significar, a entender e dar sentido ao que se lê, qualquer que seja o formato. No texto escrito ou imagético, o sentido da leitura pertence a cada um dos seus leitores. E essa liberdade mental do ser humano é, em grande medida, conseqüência da magnífica capacidade de nomear, de usar das diferentes linguagens para representar espaços delimitados, formas abstratas ou sentimentos.

Para ler um texto, utilizamos um conjunto de indicações sinalizadas pelo autor ou autores. Mas é ao percorrer o texto que construímos seu sentido e o atualizamos de acordo com o nosso conhecimento, a nossa formação no contexto de cada cultura, com o nosso capital cultural. Na leitura, a significação que a mensagem pode assumir no contexto vai depender do repertório do receptor e da sua atuação reflexiva sobre suas próprias experiências, possibilidades e limitações.

Se associarmos isto às propriedades do hipertexto imagético, sem sombras de dúvidas que estaremos criando outras possibilidades de interpretação e de aprendizagem. Anamélia Bueno Buoro (2002), autora do livro “Olhos que pintam – a leitura da imagem e o ensino da arte” discute questões da relação teoria e prática do ensino da Arte. Sobre a leitura das imagens, ela nos diz que cada texto impõe em sua trama articulatória da significação, sugestões e estratégias para que o leitor possa dar significado à mensagem.

Os textos têm, pois, estratégias de manipulação que levam o leitor a fazer a significação emergir, a partir da reoperação de suas articulações significantes. Assim é que todo e qualquer texto é um sujeito transformador de seus sujeitos leitores, entendendo sujeito como aquele que faz, que desempenha ações (BUORO, 2002:76).

Compreendendo a arte como linguagem e a produção artística como texto estruturado nas relações sintáticas, BUORO enfatiza que:

Sendo a produção artística plena de sentidos, o seu significado para alguém é construído por esse sujeito, a partir de percursos gerativos de sentido que emergem do próprio texto e se movem na direção inversa da produção da obra. Não se trata, portanto, apenas da transmissão entre emissor e receptor, como propõe a teoria da comunicação; trata-se muito mais de uma relação entre dois sujeitos: a obra e aquele que a vê (2002:13).

É inegável que existe uma interdependência explícita entre autor/obra/público e esta relação nos faz afirmar que todas as imagens são produzidas para serem vistas. Mas sabemos que o órgão responsável pela visão, não é um instrumento neutro que se contenta em transmitir fielmente o que vê. Ao contrário, o olho induz o espectador a considerar o que vê partindo do seu saber, seus afetos, suas crenças, que por sua vez, são modeladas pelo contexto cultural da região e do momento histórico vivenciado pelo indivíduo - dono do olhar.

Devemos ter claro que todas as estruturas materiais nas sociedades contemporâneas – textos, obras de arte, tecnologias e bens materiais – são produzidas de modo intencional, a partir de um determinado projeto e envolvem significados comuns, que podem ser corporificados pelas TIC. Torna-se importante, então, considerar que a produção de imagens jamais é gratuita, pois elas são fabricadas para determinados usos, individuais ou coletivos.

Capítulo III

4.1 As instituições escolares ante as tecnologias contemporâneas

A chegada da Internet na escola traz, no seu âmago, pelo menos em tese, a possibilidade de mudar radicalmente a lógica do Ensino até agora praticado. E nessa perspectiva de transformar o jeito de ensinar e aprender, não é mais aceitável conceber a escola sem a presença de um computador conectado em rede.

De agora em diante, devemos estar atentos e comprometidos com a inclusão digital, garantindo que os benefícios na melhoria no ensino, proporcionados pela chegada da informatização na escola, sejam usufruídos pela maioria dos nossos alunos.

Vivemos no mundo da informação e o papel do professor é ensinar os alunos a buscar, a selecionar, a criticar, a escolher e/ou questionar qualquer informação e conhecimento. Dessa maneira, o professor não será apenas informador, mas formador. Para atingir tal situação que chamamos de aprendizagem cooperativa, não basta apenas instalar laboratórios de informática nas escolas. Torna-se fundamental mudar o estilo das aulas, pois a escola que ainda utiliza projetos pedagógicos inadequados tende a usar as novas tecnologias de maneira também inadequada.

Nessa perspectiva, o uso da tecnologia potencializará um projeto igualmente inadequado, que terá apenas a aparência de modernidade. Portanto, pensamos que, na atual sociedade, um bom caminho para o sucesso na adequação da escola às necessidades do contexto social, é ensinar os alunos a crescerem nesse ambiente informatizado do mundo contemporâneo.

Atualmente, o professor que somente ensinar o que é e-mail ou o manuseio de programas de texto e planilhas será tão enfadonho quanto o professor que se limita às escritas com giz na lousa. Ambas as estratégias são desinteressantes.

Hoje, em algumas escolas sintonizadas com a evolução da tecnologia, os alunos estudam diante de uma lousa eletrônica que reproduz uma tela de computador na parede da sala. Nela, eles podem ver o germinar de uma semente ou admirar as imagens de um vulcão em atividade, por exemplo, em movimentos que jamais poderiam ser exibidos por um livro didático. O professor pode ouvir perguntas que certamente não surgiriam com o uso dos livros tradicionais, o que diminui o risco de repetir somente o que é encontrado nas apostilas ou repetir a mesma aula para turmas diferentes.

Acreditamos que o computador conectado em rede favorece e desenvolve o potencial dos alunos. Com ele, a educação passou a ser de fato, um processo em construção contínua e mútua entre professores e alunos, que passaram a aprender juntos na perspectiva da educação colaborativa. Aqui fica evidenciada uma quebra de hierarquia em relação ao professor que, por muito tempo, foi considerado mais sabedor. Essa ruptura continua assustando muitos professores, acostumados com a ilusão de que o professor “sabe tudo”, e é o dono da situação.

Com o uso da Internet, a aula torna-se imprevisível e o aluno pode ter consciência de que muitas vezes, sobre o manuseio do computador e até sobre alguns assuntos, ele sabe mais do que o professor. Naturalmente, uma situação assim gera cumplicidade entre os dois, o que vem a favorecer a aprendizagem mútua.

Devemos ficar atentos ao fato de que existem sites com informações completas e outros que têm dados completamente equivocados. Essa realidade obriga-nos

a usar a rede de forma bastante crítica, exercitando sempre o que consideramos ser o ponto mais importante da educação no mundo contemporâneo, exatamente a capacidade de pesquisar e comparar informações divergentes, identificando o que é mais relevante: o desenvolvimento da capacidade seletiva.

Por conta dessa múltipla possibilidade de uso das TIC, é preciso considerar os questionamentos mais comuns sobre o desempenho da escola conectada em rede. Como lidar com o conteúdo inadequado ou pornográfico de alguns sites? O que fazer quando deparamos com trabalhos copiados da rede? São questões relevantes que devem ser freqüentemente analisadas.

Diante de tais questionamentos, há o consenso entre os especialistas de que não adianta apenas bloquear ou proibir o aluno. Em situações assim, o diálogo sustentado pela experiência do professor é mais eficiente. Valendo-se da sua formação, o bom professor atua como um mediador, colocando em discussão a validade de tais atitudes.

O uso da Internet também facilita a realização de projetos interessantes como a publicação de um jornal *on line*, por exemplo, ou a exploração da linguagem visual, exercitada na produção de material de divulgação, cartazes, painéis. Nesse processo, o aluno, ao ver o seu trabalho exposto ou disponibilizado na rede mundial de computadores, sente-se que é sujeito do conhecimento porque produz informações que poderão ser utilizadas por qualquer pessoa que esteja interessada sobre aquele assunto.

O mais importante mesmo é poder usar livremente a criatividade. No caso dos trabalhos produzidos pelos alunos e disponibilizados em rede, quando os erros aparecem, a correção pode ser feita pelos próprios alunos com a ajuda do professor, ao contrário dos riscos e anotações constrangedoras, feitas com destaque nas provas, muitas vezes com tinta vermelha. Assim, quando os próprios alunos fazem a correção, entendem o seu erro aprendem de novo.

Outro detalhe a ser considerado é que as informações sobre notas e faltas ficam disponíveis em boletins *on line*, dificultando a “enrolada” por parte dos alunos e facilitando o acompanhamento das atividades do aluno pelos pais ou responsáveis, quando estes podem ter acesso a computadores conectados em rede.

Na opinião de Pierre Lévy (1999), a massa popular está sendo induzida a aprender, a transmitir e a produzir conhecimento de uma forma cooperativa. Nessa nova ordem, os bens consumidos não são destruídos e quando são cedidos não se perdem. Todavia, esse mundo do conhecimento e da informação identificado por Lévy, que tem como base os fundamentos de uma economia regida pela nova ordem da abundância, ainda utiliza os instrumentos inadequados da economia da raridade. A economia da raridade está baseada no caráter destruidor do consumo, na natureza exclusiva da doação ou da aquisição do objeto raro, heranças do capitalismo.

Os valores estabelecidos, a qualquer momento, podem ser questionados pela tensão causada pelo uso das TIC e pelas novas configurações sócio-econômicas. Não estamos mais vivendo na época dos saberes estáveis, da verdade única, absoluta. Vivemos agora o momento da aprendizagem permanente, da flexibilização.

Num ambiente assim, o professor consciente e comprometido com a qualidade do seu trabalho, deve atuar como um “animador” da inteligência coletiva dos seus alunos, em vez de continuar a fornecer conhecimento pronto, acabado, como fazem os agentes ativos da educação bancária já denunciada por Paulo Freire.

Podemos constatar que mudou também a natureza do trabalho, pois cada vez mais, trabalhar significa aprender, transmitir saberes e produzir conhecimentos. Tudo isso porque as tecnologias contidas no ciberespaço dispõem de

tecnologias intelectuais que aumentam, exteriorizam e transformam numerosas funções cognitivas humanas em interfaces com inteligências artificiais e outros recursos do mundo digital.

4.2 O uso das TIC no Ensino/Aprendizagem em Arte

No processo Ensino e Aprendizagem em Arte, o computador desempenha um papel determinante e até indispensável. Antes das TIC, as técnicas de produção de imagens impunham ao resultado a marca do sentido único, diferente das técnicas atuais que apontam sempre para as possibilidades de infinitas formas e de sentidos variados, a partir de uma imagem já obtida, sem alterar a matriz. A abundância de possibilidades acenadas pelas TIC não deve ser ignorada pela escola. As reflexões a respeito do uso dessas tecnologias no Ensino da Arte devem ir além do potencial utilitário do computador, as TIC são tecnologias da inteligência e suscitam inclusive a produção de poéticas.

A contínua busca pela humanização posta em discussão por Pierre Lévy indica a existência de um movimento contemporâneo e universal em direção ao virtual. Nele, a obra de arte, ao tornar visível o que estava internalizado, a emoção posta em palavras ou em imagens, deixa os sentimentos mais facilmente compartilháveis, abre espaço para novas possibilidades de ver, de interpretar, de transformar, de interagir. Reafirmamos que as TIC possibilitam a multiplicidade de visões de mundo, favorecem um pensamento mais reflexivo e crítico, uma vez que possibilitam variadas conexões, sem hierarquias. A cada nova inferência, surgem novos caminhos, novas contribuições.

A presença marcante da interatividade na Ciberarte, destacada e analisada por Pierre Lévy e Fátima Lima, fica mais evidente na medida em que pensamos na capacidade inovadora que o ciberespaço apresenta para as atividades pedagógicas. Nele, as informações podem ser organizadas em processos de

criação coletiva, através da colaboração entre artistas e participantes de uma mesma produção, registrando vestígios de interação que passam a constituir a própria obra. Os autores em questão defendem que as reservas de virtualidades sensoriais e informacionais disponibilizadas pelas TIC só se atualizam na interação com seres humanos e que, por isso mesmo, possuem um caráter inventivo e imprevisível, aberto para as iniciativas daqueles que nele mergulham.

Com a Cibercultura, a arte ganhou espaço significativo no processo de reorganização mundial e de renovação cultural e o Ensino e Aprendizagem em Arte tende a se democratizar cada vez mais. É preciso reconstruir a visão fragmentada do mundo herdada pelo excessivo poder conferido ao projeto individualista neoliberal e entender que o individual e o coletivo fazem parte do mesmo processo social.

Vimos que, por ser uma linguagem não linear e universal, a arte desconhece fronteiras e hierarquias e se vale sempre do que está posto para transformar-se em algo novo - virtualização. Está na natureza do fazer artístico, ampliada pelo uso da rede Internet, a possibilidade de criar, de emocionar, de surpreender a cada intervenção, usufruindo das características do processo de virtualização que vem transformando a produção artística.

Livre das amarras do espaço e do tempo, do certo e do errado, a dimensão poética presente na obra de arte abre as perspectivas para a compreensão de que as nossas experiências favorecem um movimento contínuo de transformação. Essa mutação permanente pode nos fazer mudar de referências a cada momento e nos obrigar a ser mais flexível, condição fundamental para aprender.

A produção artística tem em comum com a produção científica, técnica ou filosófica, o seu caráter de criação e de inovação. É através da criatividade, em todas as formas de conhecimento ou em suas conexões que o ser humano

estrutura e organiza o mundo, respondendo aos desafios decorrentes dessa relação, num movimento constante de transformação de si e da realidade ao seu redor. A antiga dicotomia existente na relação entre arte e ciência vem sendo superada visto que o próprio conceito de verdade adquiriu flexibilidade, mobilidade e tornou-se verdade provisória pela incompletude do conhecimento. Hoje, entendemos que razão e sensibilidade compõem tanto a arte como a ciência.

Comum também entre arte e ciência é a capacidade criativa que distingue os humanos dos outros animais. A criatividade está na origem de qualquer processo de conhecimento, seja científico, artístico ou técnico. Nesses processos, a flexibilidade é o atributo característico da faculdade imaginativa, que nos permite criar variadas composições para investigar possibilidades criativas e não ficar reproduzindo apenas relações já conhecidas. Esse poder do imaginário tem lugar privilegiado no conhecimento artístico, pois é através dele que a arte desenvolve a sua força realizadora.

Nesse universo, a imaginação e a imagem são elementos indispensáveis na aquisição de conteúdos que possibilitem a aprendizagem estética. Torna-se então função do Ensino da Arte possibilitar aos alunos a compreensão destas questões, para que a produção artística dos discentes adquira sentido e seja enriquecida pela reflexão sobre a Arte e a imagem como objeto de conhecimento, incluindo aí o seu contexto e seus produtores.

O conhecer Arte e sua história como experiências obrigatórias no Ensino e na Aprendizagem em Arte são processos igualmente favorecidos pelo uso das TIC. Estas promovem a nutrição estética dos alunos ao dar visibilidade ao vasto e riquíssimo acervo virtual, coletivo e disponível no ciberespaço. Os **museus virtuais** possibilitam o contato com a produção artística de variados momentos da história da humanidade oportunizando o acesso a registros textuais, linhas de tempo, *links* para outros sites, a participação em listas de discussão, o envio de

mensagens eletrônicas, a consulta a bancos de dados, atualizando o internauta ou simplesmente dando-lhe o prazer de navegar por entre obras de arte, percorrendo as coleções.

Tudo isso a partir da natureza eminentemente dinâmica do mundo virtual, do ciberespaço em que os autores, por sua própria escolha inverte a seqüência cronológica, os estilos e o que estiver disponibilizado na rede digital. Nessa experiência, o processo de fruição da obra de arte, como colocado por Ana Mãe, é favorecido pelo acesso aos Museus e Galerias de Arte virtuais exercitando a capacidade de julgamento estético dos alunos, a respeito daquilo que é produzido artisticamente. Assim a capacidade de apreender a imagem, favorece o exercício da percepção visual, da interpretação da linguagem visual a partir do contexto cultural na qual foi produzida.

O Ensino e a Aprendizagem em Arte no ciberespaço envolvem um conjunto de diferentes tipos de conhecimento, que originam diferentes significados e reforçam a inerente capacidade humana de se transformar. Cabe à escola e em especial ao professor de Arte através do uso das TIC, direcionar o seu trabalho de modo a impulsionar a dinâmica da Aprendizagem em Arte, estimulando a autonomia do aluno. Nesse sentido, o professor deve incluir no seu plano de aula conhecimentos sobre a arte produzida em diversas partes do mundo, em momentos diversos, viabilizando o contato visual dos seus alunos com a arte regional, nacional e internacional, o que as TIC pela sua ubiqüidade garantem.

Referindo-se ao que considera ser um dos objetivos do Ensino da Arte, quando comprometido com o desenvolvimento cultural, Ana Mae (2001) entende que a escola deve fornecer os meios que possibilitem conhecimento sobre a cultura local e/ou regional que compõem a nação brasileira e as outras nações, o que nos leva a reafirmar o papel fundamental do uso das TIC nesse processo.

Para viabilizar tal situação, a autora sugere que

(...) a atividade do professor de Arte seja focada na perspectiva da pluriculturalidade brasileira que, no seu entender, pressupõe a coexistência e mútuo entendimento de diferentes culturas na mesma sociedade (BARBOSA,2003:19).

Nesse universo, a escola deve exercer um papel equalizador entre o conhecimento adquirido pela experiência coletiva da humanidade e o desenvolvimento de cada um dos sujeitos sociais, como parte do próprio coletivo. Com tal objetivo, precisamos ter claro que a presença da Arte, no contexto do Ensino Fundamental e Médio, não tem como objetivo a formação de artistas. Assim como acontece com as demais disciplinas do currículo escolar, como no caso da Geografia que não se propõe a formar geógrafos, por exemplo, nem historiadores, no caso da História, a Arte como disciplina obrigatória propõe a iniciação dos alunos no conjunto dos conhecimentos artísticos, construídos e acumulados pela humanidade ao longo da sua história.

Ao focalizar a História da Música, do Teatro, da Dança ou das Artes Visuais, como também a dos seus produtores e o contexto em que atuaram, a escola cumpre o seu papel de facilitadora do acesso democrático à produção artístico/cultural de todos os tempos. O aluno do Ensino Fundamental e Médio precisa aprender que as Artes Visuais (ou qualquer uma das linguagens artísticas), possuem uma história que deve ser conhecida e que envolve funções, estilos e tendências variadas, juntamente com a importância de seus protagonistas e o contexto de suas atuações.

Assim, para além das novidades e das facilidades apresentadas pelos avanços tecnológicos na contemporaneidade, o uso da imagem digital no processo Ensino/Aprendizagem em Arte sinaliza um novo momento marcado pela interatividade colaborativa. Mais do que apenas alfabetização digital, o seu uso pode facilitar a compreensão dos sujeitos sobre o sentido da cooperação diante do processo social.

Para tanto, faz-se necessário que os educadores se apropriem das TIC, vendo-as como veículos de expressão de linguagens e espaço aberto de aprendizagens, crescimento profissional, porta de inserção dos indivíduos na chamada Sociedade da Informação. A escola deve ir além da aquisição de computadores e abrir o verdadeiro espaço de participação, de democratização através do efetivo uso dos computadores e do ilimitado ambiente *on line*, a fim de que o aluno não seja mero usuário, mas conhecedor e produtor de novos conhecimentos.

Se pensarmos, por exemplo, nas soluções dos problemas de um trabalho em Artes Visuais, usando técnicas tradicionais, facilmente comprovaremos como são demoradas e dispendiosas. Utilizando *softwares* gráficos para o Ensino da Arte, uma atividade como a mistura de cores ou a criação de uma nova imagem, a escolha de uma nova cor ou de uma nova composição, pode ser uma tarefa mais rápida e menos dispendiosa, mais lúdica, o que economiza tempo e materiais de modo criativo.

As TIC apresentam aos produtores de Artes Visuais uma possibilidade inédita de pintar sem utilizar tintas, – aquarela, óleo, acrílica entre outras – os pincéis e as telas tradicionais. As cores agora surgem no monitor sob o comando do artista, e as imagens digitais, quando apresentadas na tela, não exigem mais que se mantenha delas uma distância segura, como as imagens da arte tradicional. Agora elas pedem a interferência e podem ser modificadas, coletivamente ou não, sem que a sua matriz seja alterada.

No caso das Artes Visuais, o estudo da perspectiva, da mistura de cores, dos tons, dos efeitos de luz e de sombra e dos demais fundamentos do desenho e da pintura é grandemente favorecido pelo uso das TIC. Os programas de tratamento de imagens, o *CorelDRAW* ou o *Photoshop*, favorecem o fazer artístico. Experiências, que antes exigiam o uso de pincéis, tintas, solventes,

papéis ou suportes similares, encontraram, agora, no uso desse programa, uma opção diferente, um novo modo de utilizar tempo e material na produção imagética. Além disso, a capacidade de poder interferir na obra sem alterar a matriz, facilita a releitura de imagens e a produção de subjetividades.

Diante dos recursos facilitadores do Ensino/Aprendizagem em Arte, disponibilizados pela presença das TIC na escola, torna-se também uma responsabilidade do professor de Arte, o cuidado para não negar aos seus alunos, o prazer tátil, a sensação do contato com pincéis, tintas e telas, por exemplo, e de poder presenciar a reação, aparentemente mágica, das cores quando misturadas umas com as outras. São experiências fundamentais e tão válidas que foram mantidas, algumas com destaque, mesmo durante a euforia causada pela invenção e popularização da máquina fotográfica.

Entendemos que, para atingirmos tais objetivos, mais do que transmitir conhecimentos consolidados, o professor de Arte deve capacitar os alunos a adquirir novos conhecimentos num processo permanente de aprendizagem. Nas aulas de Arte, os alunos não devem apenas aprender a fazer arte. Consideramos que também é necessário saber apreciá-las com o olhar crítico e com o sentido de quem lê algo especial e diferente, o que exige sensibilidade desenvolvida e olhar esteticamente educado.

Aqui é importante lembrarmos de que o alto preço dos equipamentos ainda exclui grande parte da população, reforçando a presença inaceitável, dentro e fora da escola, do analfabetismo digital. Porém, tão importante quanto utilizar as TIC, no processo de Ensino-Aprendizagem da Arte é atentar para a maneira como esses computadores são utilizados. Estamos pensando na originalidade, na criatividade, na inovação, experiências que a evolução tecnológica pode facilitar dentro da sala de aula.

Os conhecimentos de Arte determinam o modo como entendemos as imagens, pois elas materializam um determinado modo de ver. Na prática, toda imagem, seja ela analógica ou digital, explicita um ponto de vista selecionado entre tantos outros possíveis. A capacidade de compreendê-las se constrói a partir da observação, do estudo e da análise, o que inclui o contato e a apreciação das obras de arte. As nossas experiências visuais, aliadas ao conhecimento artístico e às TIC, são os elementos que nos possibilitam a construção de novos referenciais, que podem orientar a nossa leitura da arte e do mundo.

No caso da imagem, estamos conscientes de que o grau de resolução da nossa imagem mental é insuficiente, pois não somos capazes de lembrar de todos os detalhes da imagem que acabamos de ver passar à nossa frente. Por isso, os seres humanos continuam a desenvolver e a utilizar cada vez mais a valiosa ajuda da memória auxiliar exterior, como a escrita, o desenho, a pintura, a fotografia, o gravador, a filmadora e os indispensáveis recursos das TIC, como o computador conectado em rede e as imagens digitais. Sem dúvida alguma, devemos a essas memórias exteriores o desenvolvimento da nossa capacidade cognitiva. A esse respeito vale mais uma vez citar Pierre Lévy.

A simulação é uma ajuda à memória de curto prazo, que diz respeito não a imagens fixas, textos ou tabelas numéricas, mas as imagens dinâmicas complexas. A capacidade de variar com facilidade os parâmetros de um modelo e observar imediata e visualmente as conseqüências dessa variação constitui uma verdadeira ampliação da imaginação.(...) A simulação tem hoje papel de destaque nas atividades de pesquisa científica, de criação industrial, de gerenciamento, de aprendizagem, mas também nos jogos e diversões sobretudo nos jogos interativos na tela. Nem teoria nem experiência, forma de industrialização da experiência do pensamento, a simulação é um modo especial de conhecimento, próprio da cibercultura nascente (1999:166) (grifo nosso).

Portanto, não basta estar na frente de uma tela, munido de todas as interfaces amigáveis que se possa pensar, para superar uma situação de inferioridade. É

preciso, antes de mais nada, estar em condições de participar ativamente dos processos de inteligência coletiva que representam o principal interesse do ciberespaço.

Nesse contexto, utilizar o potencial dos recursos tecnológicos existentes para a produção de imagens digitais, no dia a dia da escola, pode possibilitar aos usuários alterações das suas percepções em relação à informação veiculada ao meio e aos outros participantes. Isso porque as imagens produzidas através dos recursos digitais provocam a fluidez entre identidade e alteridade, proximidade e distância, espaço físico e virtual. Como consequência, há a dissolução do dualismo que opõe humanismo e tecnologia, matéria e metafísica, e estaremos, portanto, colaborando diretamente com a formação de uma consciência crítica sobre o papel da imagem na sociedade contemporânea.

Devemos considerar que o uso da imagem digital reforça a necessidade de colaboração entre os sujeitos sociais, a participação coletiva. Oferece, sem dúvida, outra opção, diferente da rigidez característica da arte tradicional. Além disso, sendo a síntese das Artes Visuais, ela sinaliza novas possibilidades, novos modos de produzir e reproduzir imagens, impossíveis antes dela.

O aluno deve então saber que a imagem é formada por uma série de conteúdos artísticos, conhecer os diferentes modos de organizar os elementos de uma composição artística, perceber as técnicas e as convenções que determinado artista usou, saber se naquele determinado trabalho o artista aderiu ou rompeu com estilos já consagrados e se propôs novas formas. Tudo isso pode ajudá-lo a compreender que os sistemas de representação são meios de interferir e apreender artisticamente a realidade.

Sobre o uso da imagem no Ensino da Arte, Ana Mae (2001) é categórica quando afirma:

O importante não é ensinar estética, história e crítica da arte, mas desenvolver a capacidade de formular hipóteses, julgar, justificar e contextualizar julgamentos acerca de imagens e de arte. Para isso usa-se conhecimentos de história, de estética e de crítica de arte (BARBOSA, 2001:64).

Com o advento da imagem digital, percebemos que o intercâmbio entre os padrões estéticos está estruturado no princípio dialético trazido por essa nova realidade: a interatividade. Ela amplia o desenvolvimento da percepção estética por não envolver apenas a produção artística dos alunos, mas, principalmente, por possibilitar através da exposição das obras em rede a conquista da significação do que fazem e daquilo que os outros fazem. Permite a apropriação dos recursos utilizados e a interferência nas obras em exposição, sem destruir ou danificar a matriz em referência.

A imagem digital é uma experiência cotidiana e sua leitura, uma inferência sobre essa experiência. Por isso, desvincilhando-se da linearidade e da contigüidade do sentido, o texto não alfabético tem uma lógica cujo significado não se impõe nem impõe uma hierarquia. Não há um sentido, mas sentidos que podem ser produzidos.

Essa situação foi possível graças à popularização das Tecnologias da Informação e da Comunicação, iniciada pelo computador individual, e posteriormente em redes digitais, potencializado pela rede Internet que abriu espaço para uma infinidade de experiências, inclusive artísticas. As TIC favoreceram o surgimento de ambientes de cooperação onde é possível experimentar, compartilhar, transformar o modo, antes limitado, de ver o mundo e de agir nele, pois os projetos colaborativos permitem a criação compartilhada entre os participantes. Nestas condições, a Educação pode assumir um caráter colaborativo e tornar-se acessível a todos.

Os novos instrumentos deveriam servir prioritariamente para valorizar a cultura, as competências, os recursos e os projetos locais, para ajudar as pessoas a participar de coletivos de ajuda mútua, de grupos de aprendizagem cooperativa etc.(...) Devem, em contrapartida, evitar o surgimento de novas dependências provocadas pelo consumo de informações ou de serviços de comunicação concebidos e produzidos em uma óptica puramente comercial ou imperial e que têm como efeito, muitas vezes, desqualificar os saberes e as competências tradicionais dos grupos sociais e das regiões desfavorecidas (LÉVY,1999:238).

Destacamos que o uso das imagens digitais, a partir da inclusão das TIC na prática escolar, possui um aspecto muito importante que vai além de equipar as escolas com Laboratórios de Informática. Aponta para a formação de um educando autônomo, familiarizado com o ambiente digital através de propostas educativas em multimídia, que sejam capazes de favorecer a participação em atividades colaborativas, facilitando o desenvolvimento dos processos de aprendizagem em Arte.

4.2.1 Democratização das TIC

Culturalmente somos diversos, diferentes e não-lineares em convívio simultâneo com regras e contratos sociais que visam à identidade, à linearidade e à ordem. Podemos, no entanto, ser diferentes para sermos iguais, fazendo conexões e unindo nós.

Maria de Fátima M. Lima, 2002.

Vimos que, atualmente, a Educação e a Comunicação assumem lugar de destaque no desenvolvimento da formação educacional e na popularização da cultura digital. No caso das Tecnologias da Informação e da Comunicação a sua importância como fator de democratização e de cultura na escola contemporânea é fundamental.

A revolução tecnológica tornou possível o surgimento da “era da informação”, ante a crise estrutural produtiva e de paradigmas, no final do século XX. Desde então, a escola é obrigada a repensar o enfoque dado ao seu projeto de ensino focado no desenvolvimento individual. Podemos dizer que o fato mais marcante da Educação, no final do século XX, foi o deslocamento do enfoque do individual para o coletivo. Além disso, a Educação agora mais do que nunca aponta para a sua conexão com o desenvolvimento realçando a permanente busca de conhecimentos, como base de evolução.

As conseqüências desta ação no âmago do processo educativo, analisadas por Fátima Lima (2002), e as reflexões de Pierre Lévy(1997), a respeito da virtualização da sociedade indicam que o uso do computador conectado em rede - TIC, como uma nova forma de interação, no processo educativo, amplia a ação de comunicação entre aluno e professor e o intercâmbio educacional e cultural. A interatividade, presente nesta nova forma de agir, possibilita a quebra de barreiras, de fronteiras e remove o isolamento da sala de aula, fortalecendo a autonomia da aprendizagem dos alunos em seus próprios ritmos e contextos.

Olhando por este ângulo, a utilização da internet na escola leva-nos a acreditar numa nova dimensão qualitativa para o Ensino, através da qual se coloca o ato educativo voltado para a visão cooperativa. Além do que, o uso das redes traz para a prática pedagógica um ambiente atrativo onde o aluno se torna capaz tanto através da auto-aprendizagem e das informações vindas de seus professores, como a partir da experiência entre colegas tirar proveito das TIC no seu cotidiano.

No entanto, para que todos cumpram o seu papel, cabe ao Estado a tarefa de democratizar tanto o ensino público quanto o uso das TIC na rede do ensino público. Nesse sentido, Fátima Lima (2002) destaca a intensidade com que as TIC interferem no tecido social e as suas implicações, pressionando o sistema em busca de políticas públicas adequadas, elaboradas e executadas democraticamente. O seu trabalho aponta para a necessidade de atualização da escola frente às TIC, o que acontecerá através da implantação das inevitáveis mudanças sociais, trazidas pela evolução tecnológica e implantadas através de políticas públicas responsáveis, no âmbito da escola.

Ao investigar as Políticas Públicas de Educação e as Tecnologias da Informação e da Comunicação, Fátima Lima (2002) defende que a Internet como fator de cultura e de democratização na educação,

proporciona a viabilidade de criação e de recriação de novos conhecimentos e de aprendizagem à medida em que ação e pensamento humanos irão assumindo novas formas e novos conteúdos na rede, fruto das mudanças substantivas nas técnicas de produção as quais provocam alterações nas subjetividades. A linguagem ao ser construída no embate coletivo assume a expressão dos meios de comunicação, em que a imaginação e a imagem ganham tempos virtuais, vindo assinalar um novo processo de aprendizagem (LIMA,2002:5).

Essa autora também afirma que, na escola, a incorporação das TIC também suscita alterações significativas no processo do trabalho educativo, tanto na organização do trabalho escolar quanto acerca das possibilidades educativas desses novos artefatos. A convergência de conhecimentos, em áreas anteriormente separadas, impõe novos desafios à política educacional e acrescenta novos atributos oriundos dessa nova forma de trabalho: a flexibilidade, a cooperação, a descentralização e as novas competências exigidas no envolvimento com os novos padrões de trabalho intelectual.

A preocupação em tornar cada vez mais dinâmico o ensino e a aprendizagem, com projetos interativos que usem a rede eletrônica evidencia também que todos esses processos são realizados por sujeitos sociais e que estes são, essencialmente, o centro do processo, e não as máquinas. Consequentemente, não devemos ignorar que qualquer tentativa de mudanças no ensino tem que passar obrigatoriamente pelos professores, preparando-os para este novo mundo. Desse modo, aliar as novas tecnologias aos processos e atividades educativas pode significar dinamismo, promoção de novos e constantes conhecimentos, e proporcionar o prazer do estudar, do aprender, criando e recriando.

Faz-se urgente que os professores tenham o domínio do uso das TIC, articulando-as cientificamente ao processo de Ensino/Aprendizagem da Arte.

Para que isso ocorra é necessário :

Promover (...) a formação de recursos humanos, de pessoal capacitado para decodificar e potencializar as forças que controlam a cultura, estimular o acesso de todos à livre expressão, propiciar o desenvolvimento orgânico das artes dentro do contexto local, valorizar as fertilizadoras trocas de idéias e experiências, identificar os padrões específicos de organização cultural de uma comunidade para entender novo vocabulário e novos contextos estéticos (BARBOSA, 2001:5).

A defesa do direito de acesso de todas as classes aos códigos da cultura erudita se justifica na concepção de Ana Mae, porque esses são considerados dominantes e essa atitude pode eliminar a criação de guetos culturais. Por outro lado, o acesso à cultura popular também deve ser garantido a todas as classes sociais, construindo um via de mão dupla nas relações que envolvem seres humanos.

Em defesa do mesmo ideal democrático Fátima Lima (2002), revela que na relação Estado/sociedade, as oportunidades criadas a partir do uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação, aliadas à Internet, estão na

dependência do Estado conservador e do capital, o que limita quaisquer chances de democratização de conhecimentos via Internet. Em contrapartida, a teórica tece com fios de esperança e conhecimento, uma rede de possibilidades que convergem para a transformação, quando afirma:

As redes de poderes sociais, para além do mercado, colocam-se a partir de então, como um fio de esperança em prol de mudanças significativas fazendo com que a ação dos agentes sociais, ou redes de poderes sociais lutem contra as práticas e forjem no ciberespaço as possibilidades de transformação da sociedade via Tecnologias da Informação e da Comunicação (LIMA, 2002:359).

O questionamento da democracia a partir das possibilidades de interatividade promovidas pelo uso da Internet, está entre os fatores que marcam o seu caráter transgressor, apontados por Fátima Lima. A vulnerabilidade das informações às manipulações anárquicas e às conexões estabelecidas em rede digital entre os movimentos políticos, econômicos e sociais, são alguns dos outros fatores que podem garantir a dimensão pública da rede, reforçando o seu potencial transformador.

No caso específico da Educação,

(...) uma política massiva do uso das TIC envolvendo a ampla participação dos diferentes sujeitos sociais na produção e socialização dos conteúdos culturais poderá transformar a escola em produtora de conhecimentos e a Internet em uma grande ágora, distante do controle do Estado e do capital, tanto para formar consumidores como novos produtores sociais (LIMA , 2002:369).

Entretanto, a análise que Fátima Lima (2002), realiza a respeito das políticas públicas de educação e de sua interface com os programas de comunicação implementados pelo Estado nacional, ao longo do tempo, através de diferentes governos, evidencia a tentativa de informatizar as escolas públicas brasileiras e que, aos poucos, vem se concretizando, de forma pontual e fragmentária. A

presença determinante do mercado impõe-se e transforma a Informática num investimento capitalista.

O interesse do Estado brasileiro ainda é no sentido de que a Educação favoreça o crescimento da Informática Educativa enquanto formadora de consumidores e valores agregados ao capital (LIMA 2002:276).

CAPÍTULO IV

5. O uso da imagem digital no Ensino da Arte nas Escolas da Rede Pública Municipal de Aracaju : RESULTADOS OBTIDOS E DISCUSSÃO

A importância maior deste trabalho está na ponte que conseguimos realizar entre o papel da teoria como fator de antecipação da ação social e como explicação da ação social propriamente dita. Neste sentido, o elemento primordial está na base da sociedade, na dinâmica que os sujeitos sociais tecem.

No nosso caso particular, tentaremos investigar como os professores do Ensino da Arte na Rede Pública Municipal de Aracaju, percebem em suas práticas com as Tecnologias da Informação e da Comunicação, o uso da imagem digital. A investigação e análise aqui desenvolvidas não possuem o caráter de profundidade que um Estudo de Caso circunscreve, entretanto alguns elementos desta técnica utilizados por nós apontam na direção deste método.

O instrumento utilizado para o conhecimento empírico dessa realidade foi a aplicação de questionário, por ser um instrumento eficaz no conhecimento de opiniões, expectativas e situações vivenciadas (GIL,1991).

O universo das Escolas do Ensino Fundamental de 5^a a 8^a séries, da Secretaria Municipal de Aracaju é composto por um total de 21 Escolas e 23 professores de Arte, dos quais dezessete, colocaram-se à disposição da pesquisa. Isto significa o equivalente a 73,91% do total de professores de Ensino da Arte da Rede Municipal de Ensino de Aracaju. Se tomarmos em consideração que não existe nenhum estudo acerca desta realidade em Sergipe, a nossa investigação assume uma importância ainda maior, o que fortalece os critérios de escolha do instrumento questionário.

A estatística utilizada para análise dos resultados, após a tabulação dos dados quantitativos, restringiu-se a procedimentos básicos de frequência das categorias investigadas. Nesse sentido, ao investigarmos a situação de infraestrutura digital diante da importância do fazer artístico, nas escolas municipais de Aracaju, o resultado da consulta aos professores foi:

Indagados se as Escolas onde esses professores trabalham possuem espaço adequado para a prática do Ensino da Arte, 81,80% dos respondentes afirmaram que:

“não há espaço adequado. O que existe é a Sala de Aula tradicional para o Ensino das demais disciplinas”.

Essa informação foi ratificada por 90,91% dos professores do Ensino de Arte quando responderam que:

“ seus alunos produzem imagens, na sala de aula tradicional que consideramos inadequada para tal prática”.

Quanto à existência de Laboratórios de Arte informatizados, a totalidade do grupo afirmou:

“que não existem Laboratórios de Arte informatizados nas escolas onde trabalham”.

Questionados acerca da existência de Laboratório de Informática no estabelecimento escolar para fins educativos, ligados em rede,

63,63% dos professores afirmam que as escolas onde trabalham possuem Laboratório de Informática em rede.

Em relação às possibilidades de uso cotidiano dos Laboratórios de Informática por professores no Ensino de Arte, houve uma diversificação nas respostas.

37,5% dos professores do ensino de Arte responderam que na escola onde trabalham,

“o Laboratório de Informática é utilizado apenas pela Coordenação da Escola para fins administrativos”;

25% dos professores de Ensino de Arte informaram que o número de computadores no Laboratório de Informática é muito menor do que o número de alunos em cada turma, o que dificulta o acesso para toda a turma;

37,5% dos professores de Ensino de Arte revelaram que não há incentivo para usar o Laboratório e que, muitas vezes, o acesso aos computadores é dificultado pela Direção da Escola.

A existência de Laboratório de Informática em onze das vinte e uma escolas que compõem a rede municipal de ensino pode ser considerada um avanço. Isto significa que, em tese, os alunos e os professores no Ensino da Arte têm inéditas possibilidades de uso das TIC e de trabalho com a imagem digital. Entretanto, não têm acesso ao Laboratório de Informática e por isto não as utilizam.

Consideramos que o controle interno escolar é maior que a exclusão digital estrutural, demonstrando a prática autoritária no cotidiano das escolas municipais. O poder exarcebado do setor administrativo em relação ao objetivo da educação de ensinar e educar supera as políticas de educação e inclusão digital. Diferentemente do que podíamos supor, a infra-estrutura existe porém o acesso ainda está dificultado.

Quanto à importância de trabalhar com as TIC no Ensino da Arte, todos os professores do Ensino da Arte que participaram do questionário responderam “ser importante”.

Isto vislumbra um certo conhecimento da realidade virtual e do papel que as TIC possuem na contemporaneidade.

Em relação à Capacitação do uso das TIC no Ensino da Arte somente 9,09% dos professores já fizeram algum tipo de Curso de Capacitação ou Treinamento para aprender a usar as TIC no Ensino da Arte. Este mesmo percentual, 9,09%, respondeu que haviam estudado alguns autores que trabalham com as TIC no Ensino da Arte.

Questionados sobre o quanto cada professor conhecia a respeito do virtual, 9,09% responderam saber muito; 72,72% responderam saber pouco; 18,19% disseram nada saber.

Voltamos a indagá-los acerca da definição do virtual e suas respostas foram:

18,19% dos professores definiram o virtual como:

“ o novo, ideal, perfeito, imaginário, não real”;

63,63% conceituaram o virtual como:

“um espaço de infinitas possibilidades, acessível através das novas tecnologias”;

18,18% não souberam responder.

No entanto, 36,40% afirmaram que se consideram preparados (as) para trabalharem com essas tecnologias na prática educativa.

Os dados demonstram a ausência de políticas de qualificação e formação de professores para o uso das TIC e sua devida articulação com as áreas de conhecimento, no caso específico do Ensino de Arte.

Os professores, ao serem indagados se consideravam ser importante trabalhar com imagens na prática educativa,

100% marcaram a alternativa “sim”.

81,80% disseram fundamentar sua prática nos princípios da Proposta Triangular para o Ensino da Arte.

Sobre como cada professor viabiliza o contato com imagens artísticas no processo Ensino/Aprendizagem em Arte,

100% responderam que o fazem através das ilustrações contidas nos livros de Arte;

apenas 9,09% utilizam também os originais de obras de arte em sala de aula e,

90,91% usam reproduções de obras de arte através dos mais variados tipos de suporte.

Acerca de outras estratégias de ensino, como as visitas aos Museus e Galerias tradicionais de arte,

54,54% dos professores visitam galerias,

9,09% já visitaram com seus alunos, ao menos uma vez, os museus e galerias virtuais de arte.

Quanto às imagens computadorizadas estas são utilizadas por 18,18% do grupo de professores que responderam ao questionário.

Quando questionamos os professores acerca do aspecto mais importante no uso da imagem digital, no Ensino da Arte, responderam:

17,17% que a imagem digital é mais uma linguagem a ser estudada e utilizada no processo Ensino/Aprendizagem em Arte;

26,26% acreditam que a imagem digital possibilita o acesso às obras de arte disponíveis nos museus e galerias virtuais de arte;

9,09% que a imagem digital permite visibilidade pública aos trabalhos produzidos pelos alunos;

38,39% destacaram mais rapidez e mais criatividade na produção/reprodução de imagens;

9,09% responderam que a imagem digital amplia o conhecimento a respeito dos recursos digitais com fins educativos.

A respeito dos recursos tecnológicos utilizados para trabalhar com as imagens na sala de aula ou no Laboratório, todos os professores responderam que apenas os recursos analógicos são viabilizados, o que significa não trabalhar com a imagem digital.

No entanto, 90,91% consideram que:

“na sociedade atual, é imprescindível que, no Ensino da Arte, o professor conheça e faça uso do potencial contido na imagem digital”.

Podemos inferir que a imagem digital, na verdade, não circula nas salas de aula. As afirmações confirmam que o trabalho desses professores não é com a imagem digital.

Sobre as dificuldades encontradas para trabalhar com a imagem digital, 100% dos professores apontaram “que faltam recursos tecnológicos adequados e disponibilizados para o Ensino da Arte”.

“que a falta de formação para a utilização da tecnologia digital também foi apontada por 45,45% “e,

18,18% destacaram a falta de incentivo com Programas e Cursos, nesta área de conhecimento”.

Quando indagados a respeito das facilidades encontradas para usar a imagem digital na prática educativa,

45,45% disseram “desconhecer quaisquer facilidades nesse sentido”;

a melhor resolução da imagem digital foi apontada por 9,09%;

27,27% destacaram que o uso da imagem digital facilita a produção e a reprodução de imagens e,

18,19% não responderam a esta pergunta.

A sugestão de cada membro do grupo investigado para que o Ensino da Arte se atualize, de acordo com as necessidades da sociedade contemporânea foi:

64,45% sugeriram a implantação e a otimização de Laboratórios Informatizados de Arte, nas escolas;

18,18% sugeriram o aumento da carga horária de uma para duas horas semanais;

4,34%, mais seriedade com relação aos problemas advindos da prática educativa em Arte;

8,69%, a inclusão do conteúdo específico sobre o potencial da imagem digital no currículo de Arte e,

4,34% não responderam a esta pergunta.

Outro procedimento utilizado por nós no sentido de fortalecer o conhecimento da realidade foi o acesso à produção artística dos alunos. Os professores disponibilizaram gentilmente alguns exemplares dessa produção. Em nossa análise consideramos apenas dois critérios básicos: o tipo de imagem utilizada e os processos técnicos realizados.

Observamos que todos os trabalhos dos alunos foram produzidos a partir dos recursos tradicionais da imagem analógica, em suportes como papel, tela de tecido, argila e materiais diversos, especialmente as embalagens descartáveis utilizadas na construção de imagens artísticas. São trabalhos que evidenciam a orientação da arte renascentista, em que a cópia de modelos considerados “padrão estético” continua dominante. A pesquisa estética orientada pelos princípios da arte moderna, com a ênfase voltada para o processo em detrimento da forma, também está presente em algumas das imagens analisadas.

O Questionário aplicado aos dezessete professores do ensino da Arte na rede pública Municipal do Ensino Fundamental de Aracaju, da 5ª a 8ª séries, indicou que todos os professores consideram importante a relação Educação e TIC mediada pelo uso da educação imagética quer seja ela analógica ou digital.

Suas respostas indicam que, no caso do Ensino de Arte a Educação imagética, a escola necessita de instalações adequadas ao fazer artístico e no caso do trabalho com a imagética digital é preciso o planejamento democrático para a utilização desses espaços pelos gestores das escolas. Nesse sentido, os Laboratórios de Informática que estão sendo instalados em todas as escolas públicas, via Governo Federal podem representar uma importante alternativa para a construção de um caminho inteligente em direção ao conhecimento da Arte e ao conhecimento do uso da imagem digital.

Para checarmos mais de perto esta afirmativa, entrevistamos o Sr. José Carlos Santos, Coordenador do Departamento de Informática e Tecnologia da Secretaria Municipal de Educação e Desporto – SEMED e a Coordenadora da Hora de Estudo para os Professores de Arte da Rede Municipal de Ensino, a professora Tânia Cristina Maciel Santos.

Segundo o depoimento do Coordenador, os Laboratórios de Informática estão sendo implantados, aos poucos, na rede municipal de Ensino, em Aracaju. Até dezembro de 2005, onze entre as vinte e uma escolas Municipais do Ensino Fundamental, já possuíam esses Laboratórios equipados com computadores que podem ser conectados em rede Internet. Informou também que, por razões diversas, esses equipamentos normalmente são utilizados apenas nos Cursos de Informática. A falta de conhecimento e de mais incentivo para que esses espaços sejam aproveitados por alunos e professores de outras disciplinas, é uma das razões.

A esse respeito, a atual coordenadora informou que não existe, oficialmente, nenhum um Projeto sendo desenvolvido pelos Professores de Arte que contemple os novos paradigmas gerados no seio da revolução digital. Ela também afirmou que os Laboratórios de Informática, raramente, são utilizados por algum professor de Arte e, quando isso acontece, é apenas para a realização de “pesquisas na Internet”, sobre algum conteúdo teórico ou

imagético para ser aplicado em aulas especiais, como “auxílio ilustrativo”, através do *datashow*.

Conforme as palavras da Coordenadora, “A Hora de Estudo” é uma atividade que acontece uma vez por semana para os professores da Rede Municipal de Ensino. Todas as segundas-feiras, durante o ano letivo, os Professores de Arte se encontram para discutir problemas e soluções, relativos ao Ensino da Arte. As informações obtidas através da Coordenadora foram atualizadas em julho de 2006 e confirmam a continuidade de uma situação que nós havíamos constatado, quando coordenamos essa mesma atividade, durante o ano letivo de 2002: os professores de Arte da rede municipal de Ensino em Aracaju, ainda não incluíram nas suas práticas educativas, o potencial disponibilizado pelas TIC.

CAPÍTULO V

6 – Considerações finais

As mudanças ocorridas na sociedade, nas duas últimas décadas, especialmente no que diz respeito à produção e reprodução de informações e de conhecimentos, revelam que está nos faltando uma transformação qualitativa, dentro da escola. Obviamente não se trata apenas de equipar a escola com equipamentos sofisticados, pois isto seria colocar remendo novo no tecido velho. Necessitamos agora de novos paradigmas de como adquirir conhecimentos e construir saberes e, nesse momento, o professor será o motivo dessa transformação.

Para que essas mudanças ocorram, é importante que novas Políticas Públicas garantam a atualização da escola, e que o professor tenha em sua perspectiva de trabalho um novo modo de ver e compreender o mundo, e que faça da tecnologia contemporânea um aliado no seu processo criativo e interdisciplinar. Mais que professor, ele precisa ser um motivador do educando nesse processo, levando-o ao trabalho da pesquisa, da construção coletiva de seu próprio saber.

Nesse sentido, o caminho a ser seguido é o da formação continuada para o professor. Os cursos de especialização, por exemplo, disponibilizados pela rede Internet, podem ser caminhos interessantes no processo de formação e atualização do professor comprometido com a qualidade do seu trabalho.

Vimos que as TIC podem e devem ser utilizadas nas escolas, desde que essas escolas apresentem propostas educacionais de acordo com o conteúdo abordado no contexto da nossa análise em que onde o professor de Arte não é um mero utilizador das tecnologias digitais. Os projetos concebidos de acordo com os pressupostos do nosso trabalho devem estar relacionados com a arte e com a cultura e, principalmente, fundamentados nos princípios do Ensino da

Arte, visando à construção colaborativa de uma metodologia interdisciplinar no contexto escolar.

Nessa perspectiva, os estudos de Ana Mae sobre a importância fundamental do Ensino da Arte, no processo de formação do indivíduo humanizado e crítico, alimentam a qualidade desse processo e evidenciam que o uso da imagem é imprescindível por ser impossível aprender amplamente sobre Artes Visuais, sem o contato com as imagens artísticas.

No percurso da nossa investigação, constatamos que vários fatores contribuem para que o Ensino da Arte na rede municipal de Aracaju, ainda seja praticado com base nos paradigmas da imagem analógica, mesmo quando as TIC são utilizadas no processo pedagógico. Entre os motivos para tal realidade está o fato de que ainda são poucas as escolas do Ensino Fundamental, em Aracaju, que dispõem de Laboratórios de Informática, onde podem ser praticadas as experiências com as imagens digitais, na perspectiva do Ensino e da Aprendizagem em Arte.

Particularmente, na cidade de Aracaju, o Ensino da Arte apresenta ainda muitas carências que vão desde a infra-estrutura das escolas que se encontram sem as condições básicas de trabalho para os profissionais da área, ao aspecto subjetivo de acesso e compreensão aos novos paradigmas. O alto custo dos livros de Arte, de Ensino da Arte e de Educação inviabiliza, para a maioria dos nossos professores, a aquisição, a transmissão e, principalmente, a produção de conhecimentos atualizados, nessa área de trabalho docente. Sem tais recursos, fica quase impossível para todas as classes sociais, através de um ensino público e de qualidade, o acesso democrático à formação estética, articulada à formação crítica da realidade social.

Quando olhamos na direção da perspectiva apontada pelos autores aqui pesquisados, podemos ver que a escola terá que, necessariamente, democratizar o acesso aos avanços tecnológicos, atualizando-se e respondendo às demandas de cada contexto, facilitando o repensar sobre nosso lugar no mundo. Principalmente nas escolas públicas, onde o desequilíbrio é mais visível, tanto na infra-estrutura inadequada como na falta de formação continuada para os professores e demais funcionários.

Consideramos que o processo de inserção das TIC, no sistema educacional, e em especial, no Ensino da Arte, deve ser viabilizado através das Políticas Públicas de Educação e de Comunicação, pois como vimos, freqüentemente, a escola que se apropria das TIC, quase sempre o faz com o mesmo enfoque das demais tecnologias, com a supremacia ao texto escrito e oral, em detrimento do estudo das imagens.

Torna-se necessário que os professores do Ensino da Arte incorporem a visualidade eletrônica da televisão, do vídeo, do computador, da Internet, das imagens digitais, no processo educativo, com vistas a prepará-los para a compreensão e uso das TIC e suas conseqüências pedagógicas.

Devemos atentar que não se pode exigir somente dos professores que atualizem o Ensino da Arte. É preciso Programas Educacionais que articulem, cada vez mais, as possibilidades de concretização das Novas Diretrizes e que viabilizem a discussão e a elaboração teórica de metodologias que objetivem, concomitantemente, a qualidade artística associada às TIC, compreendidas aqui como sendo as tecnologias modernas que se compõem de áudio-visual da Informática e de seus instrumentos, especialmente aqueles que, como a Telemática, geram interações à distância.

Além disso, consideramos que o uso das TIC na escola passa a ser um direito do aluno e do professor e uma obrigação social do Estado. O acesso às TIC

pode representar um elemento da democratização do conhecimento, assim como representar o seu contrário, a sua exclusão, pois como vimos no nosso estudo, ainda são poucos os que têm acesso a essas tecnologias. Dificuldade que se torna uma grande ameaça contra a qual temos que lutar, para que elas não sejam mais um fator de discriminação e desigualdade escolar e social.

Diante do exposto, consideramos ser de fundamental importância que os professores de Arte atuem com segurança na função por eles desempenhada. Porém, para que isso aconteça, é indispensável a execução de Projetos que viabilizem a formação continuada do professor de Arte. Nesse sentido, constatamos que existem vários cursos de especialização na modalidade Educação à Distância, disponíveis na rede Internet. Por essa razão, sugerimos a implantação de um Projeto que estimule a formação continuada, através da participação em Cursos *on line*, existentes ou que possam ser concebidos para professores em situações similares.

Então, na tentativa de superar a distância entre o Ensino da Arte praticado atualmente nas instituições aqui investigadas e a possibilidade de atualizá-lo com o uso das tecnologias contemporâneas, defendemos a elaboração e a implantação de um Programa para o Ensino da Arte, que utilize os Laboratórios de Informática, onde a imagem digital faça parte do universo pesquisado e praticado pelos professores e alunos de Arte. Assim concebido, tal programa deve obrigatoriamente incluir na sua proposta educativa, o potencial contido no uso da imagem, no percurso da Educação Imagética, considerando, principalmente, que esse processo foi infinitamente ampliado pela presença da imagem digital, no cotidiano social.

Os Programas de Inclusão Digital, em andamento por todo o país, estão viabilizando o surgimento de salas de aula equipadas com computadores que podem favorecer o Ensino da Arte e, de modo especial, quando conectados em Rede Internet, se utilizadas com base nas possibilidades que o virtual permite.

Acreditamos que os professores de Arte devem valer-se desses Laboratórios de Informática para tornar mais agradável e mais enriquecedor, o contato do aluno com a Arte.

A questão a respeito do uso da imagem digital no Ensino Contemporâneo da Arte, nas escolas públicas municipais de Aracaju, está posta e permanece em aberto. Ainda merece estudos mais aprofundados quanto à atualização tecnológica do material multimídia para uso no Ensino da Arte, a ser implantado, e quanto aos processos e resultados decorrentes desta prática.

Diante do exposto, percebemos que a implantação de uma infra-estrutura de Informática e de redes digitais nas escolas possibilita o surgimento de novos recursos pedagógicos, o que nos obriga a repensar o processo Ensino/Aprendizagem em Arte, frente aos novos avanços tecnológicos surgidos nesta área. Reiteramos que trabalhar nesta perspectiva requer também um novo tipo de profissional de Ensino que não seja apenas reproduzidor de conhecimento já estabelecido, que esteja voltado ao uso dessas novas tecnologias e suas possibilidades transformadoras. Por isso, devemos ficar atentos para evitar que aconteça com os recursos multimídia, o mesmo que, de certa forma, aconteceu com os livros didáticos, ao serem transformados numa panacéia na atividade do professor e, como conseqüência, o aluno ficou perdido nesse processo.

7 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn R. G. *Novas Tecnologias: instrumento, ferramenta ou elementos estruturantes de um novo pensar?* Joaçaba – SC: UNOESC, 1998.

ARANTES, Priscila. *@rte e Mídia – Perspectiva da estética digital* São Paulo: Editora SENAC, 2005.

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. - 7ª edição, São Paulo: Papyrus Editora, 2002.

BARBOSA, Ana Mae. *Arte-Educação no Brasil*.3 ed., São Paulo: Perspectiva, 1995.

_____. *Teoria e Prática da Educação Artística*.- São Paulo: Cultrix, 1995.

_____. (Org.) *Arte-Educação: leitura de subsolo*.2ªed., São Paulo: Cortez, 1999.

_____. *A Imagem no Ensino da Arte*. - 4ª ed., São Paulo: Perspectiva, 2001.

_____. *Inquietações e mudanças no ensino da arte*. São Paulo: Cortez, 2003.

BELLONI, Maria Luiza. *Educação a Distância*.- Campinas: Autores Associados, 2001.

BOLAÑO, César R. S. & LIMA, Maria de Fátima M. “*Comunicação, Educação e Cultura na Economia Política da Internet*”.REVISTA CANDEEIRO. V.6, nº 4, março, p. 44 – 48, 2001.

BRASIL (MEC) - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. *Educação do Olhar*.Brasília, 1998.

BRASIL (MEC) - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. *Mediatamente! Televisão, cultura e Educação*. – Brasília, 1998.

BRASIL(MEC) *Parâmetros Curriculares Nacionais(PCN's) – Arte.* - Brasília, Secretaria do Ensino Fundamental, 1997.

BUORO, Anamelia Bueno. *Olhos que Pintam: a leitura da imagem e o ensino da Arte.* - São Paulo: Cortez, 2002.

CANDAL e VERA (Org.) *A Didática em Questão.* Rio de Janeiro: Vozes, 1984.

COLI, Jorge. *O que é arte?* São Paulo : Brasiliense, 1981.

DOMINGUES, Diana. (Org.). *Arte e vida no século XXI – Tecnologia, ciência e Criatividade.* São Paulo: UNESP, 2003.

DONDIS, A Donis. *Sintaxe da Linguagem Visual.* - São Paulo: Martins Fontes, 2000.

DUARTE, João Francisco. *Fundamentos Estéticos da Educação.* São Paulo: Papyrus, 1988.

FERRAZ, Maria & FUSARI. Maria. *Metodologia do Ensino da Arte.* – São Paulo:Cortez, 1993.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler.* São Paulo: Cortez, 1987.

FILHO, Luciano Mendes de Faria. *Arquivos, Fontes e Novas Tecnologias.* – Campinas: Autores Associados, 2000.

JOHNSON, Steven. *Cultura de Interface.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

KAWAMURA, Lili. *Novas Tecnologias e Educação*. - São Paulo : Ática, 1990.

LÉVY, Pierre. *O que é o Virtual?* Trad. Paulo Neves. - São Paulo: Editora 34, 1997.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIBÂNEO, José Carlos. *Tendências Pedagógicas na prática escolar*. In: Revista da Ande, Ano 3, nº06, pp. 11-20. São Paulo, 1982.

LIMA, Maria de Fátima M. *No fio de esperança – Políticas públicas de Educação, Tecnologias da Informação e da Comunicação*. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia – UFBA, 2002.

LIMA, Maria de Fátima M. & BOLAÑO, César Ricardo S. “*Mundo do Trabalho e Educação a Distância*” In: REVISTA DE COMUNICAÇÃO & EDUCAÇÃO. ECA/USP. - São Paulo: Segmento, p. 21 – 32, 2001.

LIMA, Maria de Fátima M. & HETKOWSKI, Tânia Maria. “*Política de Formação de Professores para o Ensino Básico e Diversidade Cultural*.” REVISTA DO MESTRADO EM EDUCAÇÃO. UFS. V.5, julho 2002/janeiro , p.147-158, 2003.

MARTINS, Miriam Celeste. *Didática do Ensino da Arte: a Língua do Mundo*.- São Paulo: FTD, 1998.

MERCADO, Luís Paulo. *Formação Continuada de Professores e Novas Tecnologias*. Maceió: EDUFAL, 1999.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *Pesquisa Social*. - 21ª edição, Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

MIZUKAMI, Maria da Graça N; REALI, Aline M. M. R. (Orgs.) *Processos Formativos da Docência: conteúdos e práticas*. São Carlos – SP: EDUSFCAR, 2005.

OSINSKI, Dulce. *Arte, história e ensino – uma trajetória*. São Paulo: Cortez Editora, 2001.

PARENTE, André. (Org.) *Imagem Máquina*. - 2ª edição, Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

PELLANDA, Nize M. C.; SCHLUNZEN, Elisa T. M.; JUNIOR, Klaus S. (Orgs.). *Inclusão Digital*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

PRETTO, Nelson De Luca. *Uma Escola Sem/Com Futuro*. - 4ª edição, Campinas: Editora Papirus, 2002.

ROSSI, M. Helena. *A Compreensão das Imagens da Arte*. ARTE & EDUCAÇÃO EM REVISTA, V.1, ano I, out. 1995.

RUDIO, Franz Victor. *Introdução ao Projeto de Pesquisa Científica*. Petrópolis: Vozes, 1983.

SAMPAIO, Marisa N.; LEITE, Lígia Silva. (Orgs.) *Alfabetização tecnológica do professor*. Petrópolis – RJ: Vozes, 2000.

SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem*. São Paulo: Iluminuras, 1990.

VAZ, Paulo Bernardo; NOVA, Vera Casa. (Orgs.). *Estação Imagem*. Belo Horizonte: UFMG, 2002.

8 - ANEXO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO EM EDUCAÇÃO

ALUNO: Luiz Fernando Cajueiro

PROJETO DE PESQUISA: Tecnologia da Informação e da Comunicação no
Ensino da Arte: o uso da imagem digital

NOME DO PROFESSOR

Telefones _____

ESCOLAS DA REDE MUNICIPAL ONDE TRABALHA

_____ Turma(s) _____
_____ Turma(s) _____
_____ Turma(s) _____

QUESTIONÁRIO

1 - Na sua prática educativa, você trabalha com os princípios da Proposta Triangular para o Ensino da Arte?

sim não

2 - Você considera importante trabalhar com imagem(ns) na prática educativa em Arte?

sim não

- Por que? _____

3 - Como você trabalha a educação imagética dos seus alunos?

4 - Quais os tipos de imagem que você trabalha?

analógica

digital

ambas na mesma proporção

mais analógica

- mais digital
- não trabalha com imagem

5 - Quais os recursos tecnológicos que você usa para trabalhar com a(s) imagem (ns) na sala de aula?

6 – Você viabiliza o contato com imagens artísticas no processo Ensino/Aprendizagem dos seus alunos através de:

- livros de arte;
- originais de obra de arte;
- reproduções de obras de arte;
- visita aos museus e galerias de arte;
- fotografias;
- imagem computadorizada;
- visita aos museus e galerias virtuais;
- Outros meios

Quais? _____

7 - A escola onde você trabalha possui espaço adequado para o fazer artístico?

- Não Sim

8 - Havendo, você utiliza esse espaço?

- Sim Não

- Justifique se a resposta for negativa.

9 - Você considera que na sociedade atual, é imprescindível no Ensino da Arte, que o professor conheça e faça uso do potencial contido na imagem digital?

- Sim Não

10 - Na escola onde você ensina, existe Laboratório de Informática?

- Sim Não

11 - Se houver, você utiliza ou já utilizou esse espaço na sua prática educativa em Arte?

Sim Não

- Justifique se a resposta for negativa. _____

12 - Sua escola possui Laboratório de Arte informatizado?

Não Sim

13 – Você utiliza os recursos da tecnologia digital na:

- produção de imagens
- reprodução de imagens
- em ambas
- não usa

14 - Você que ensina Arte na rede municipal de ensino em Aracaju, considera importante trabalhar com as novas tecnologias?

Sim Não

Por que? _____

15 - Você já estudou autores que trabalham com novas tecnologias no Ensino da Arte?

Não Sim

- Quais?

16 - Você já fez curso, capacitação ou treinamento para aprender a usar as novas tecnologias no Ensino da Arte?

Não Sim

-Quais? _____

17 - Você se considera preparado(a) para trabalhar com essas tecnologias no Ensino da Arte?

Sim Não

Por que?

18 - A respeito do digital você aprendeu

muito pouco nada

19 - Você entende a imagem digital como

linguagem

linguagem e conhecimento

como algo desprovido de sentidos

como simples reprodução do real

20 - Seus alunos produzem imagens durante a aprendizagem em Arte?

Não Sim

- Que tipo de imagem?

21 – Quais aspectos você considera mais importante no uso da imagem digital no Ensino da Arte?

22 - O que você sugere para que o Ensino da Arte seja atualizado, de acordo com as necessidades da sociedade contemporânea?

23 - Quais as dificuldades que você encontra para trabalhar com a imagem digital?

24 - Quais as facilidades?

25 - Como você define o virtual?

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)