

MARIA INÊS PASSOS PEREIRA BUENO



**O USO DO COMPUTADOR NA RELEITURA DAS OBRAS DE WASSILY
KANDINSKY POR ALUNOS DO ENSINO MÉDIO TECNOLÓGICO FEDERAL:
uma proposta metodológica para o Ensino de Artes Visuais**

Especialização em Ensino de Artes Visuais

BELO HORIZONTE

2011

MARIA INÊS PASSOS PEREIRA BUENO

**O USO DO COMPUTADOR NA RELEITURA DAS OBRAS DE WASSILY
KANDINSKY POR ALUNOS DO ENSINO MÉDIO TECNOLÓGICO FEDERAL:
uma proposta metodológica para o Ensino de Artes Visuais**

Especialização em Ensino de Artes Visuais

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientador(a): Leonardo Álvares Vidigal

BELO HORIZONTE

2011

Bueno, Maria Inês Passos Pereira

O uso do computador na releitura das obras de Wassily Kandinsky por alunos do Ensino Médio Tecnológico Federal: uma proposta metodológica para o Ensino de Artes Visuais: Especialização Em Ensino de Artes Visuais / Maria Inês Passos Pereira Bueno. – 2011

89 f.

Orientador (a): Leonardo Álvares Vidigal

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de especialista em Ensino de Artes Visuais.

1. Artes visuais – Estudo e ensino I. Vidigal, Leonardo Álvares
II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes



**Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Belas Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes
Curso de Especialização em Ensino de Artes
Visuais**

Monografia intitulada *O uso do computador na releitura das obras de Wassily Kandinsky por alunos do Ensino Médio Tecnológico Federal: uma proposta metodológica para o Ensino de Artes Visuais*, de autoria de Maria Inês Passos Pereira Bueno, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Leonardo Álvares Vidigal
Orientador

Prof^ª. Eliette Aparecida Aleixo
Membro da Banca

Prof. Dr. Evandro José Lemos da Cunha
Coordenador do CEEAV
PPGA – EBA – UFMG

Belo Horizonte, 2011

Dedico esta monografia ao fotógrafo e programador visual do qual sou admiradora e que contribuiu muito para o meu aprendizado em Artes Visuais, meu marido Marcos.

AGRADECIMENTOS

A Deus, criador e inspirador de artistas mortais como eu e imortais como Wassily Kandinsky.

À minha família, por sempre me apoiar e incentivar a estudar, não para saber mais que os outros, mas para servir estes outros.

Aos meus tutores e professores, por partilharem seus valiosos conhecimentos construídos com tanto esforço e dedicação e partilhados conosco com tanto desprendimento e sabedoria.

Ao meu orientador Leonardo Álvares Vidigal, por ter me guiado neste estudo, sempre me apontando caminhos ainda melhores e acertados e me fazendo acreditar nos saberes que construí e que eu ainda poderei consolidar em toda a minha vida de eterna aprendiz.

À UFMG por me proporcionar esta oportunidade tão única de participar deste curso de Artes Visuais. Guardarei para sempre seus preciosos ensinamentos.

À Maria Vitalina Borges Carvalho, diretora do CEFET-MG, Unidade Curvelo, Campus X, por disponibilizar tão gentilmente o espaço da referida escola e permitir a participação dos alunos, na realização da Oficina. Sem sua colaboração este estudo não se viabilizaria.

Aos alunos que se inscreveram para a Oficina, por sua participação inegavelmente importante e interessada, expressa em suas criações e inteligentes comentários.

A Wassily Kandinsky, por ter dado ao mundo sua arte, deixando-se imortalizar para que eu a conhecesse, e a partir dela também desejasse compartilhar de sua imortalidade.

"E assim as artes estão invadindo umas às outras, e de um uso apropriado dessa invasão surgirá a arte que é verdadeiramente monumental."

(Wassily Kandinsky)

RESUMO

Este estudo apresenta a aplicação de uma metodologia de ensino denominada Oficina de Arte Digital, na qual alunos dos cursos técnicos do CEFET-MG, Unidade Curvelo, Campus X utilizaram softwares de edição de imagens estáticas e em movimento para produzirem pinturas digitais a partir da releitura das obras de Wassily Kandinsky, pintor russo escolhido como referência para a realização da pesquisa. Objetiva analisar a eficácia da referida metodologia no processo de Ensino de Artes Visuais bem como propor seu uso como instrumento de trabalho em sala de aula, colaborando assim para os estudos deste uso neste processo. Conclui que a utilização das novas tecnologias no Ensino de Artes Visuais é importante, viável e favorece alunos e professores, contudo não se pode transformar no único instrumento para tal. O ideal é a sua combinação com outras metodologias já consolidadas.

Palavras-chave: Ensino. Artes Visuais. Tecnologia. Wassily Kandinsky.

ABSTRACT

This study presents the application of a teaching methodology called Digital Arts Workshop, where students of technical courses CEFET-MG Unit Curvelo, Campus X used editing software still and moving images to produce digital paintings from the rereading the works of Wassily Kandinsky, russian painter chosen as reference for the research. Aims to analyze the effectiveness of this methodology in the teaching of Visual Arts and propose its use as a working tool in the classroom, thus contributing to the study of the use in this process. Concludes that the use of new technologies in Visual Arts Education is important, viable and fosters students and teachers, but not become the only instrument to do so. Ideally, the combination with other methodologies already established.

Keywords: Teaching. Visual Arts. Technology. Wassily Kandinsky.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Wassily Kandinsky.....	20
Figura 2 – Quadro com besteiros - 1909	24
Figura 3 – Composição VI - 1913	24
Figura 4 – Moscovo I - 1916	24
Figura 5 – Composição VIII - 1923	25
Figura 6 – Capricho - 1930	25
Figura 7 – Composição X - 1939	25
Figura 8 – Pesquisados respondendo aos questionários	75
Figura 9 – Pesquisados respondendo aos questionários	75
Figura 10 – Pesquisados utilizando o programa Corel Photo Paint X5	75
Figura 11 – Pesquisados utilizando o programa Corel Photo Paint X5	76
Figura 12 – Pesquisado realizando sua pintura digital	76
Figura 13 – Pesquisado realizando sua pintura digital	76
Figura 14 – Pesquisado realizando sua pintura digital	77
Figura 15 – Pesquisado realizando sua pintura digital	77
Figura 16 – Releitura finalizada de um pesquisado.....	77
Figura 17 – Pesquisado utilizando o programa Adobe After Effects CS3	78
Figura 18 – CD com biografia de Kandinsky e coletânea de suas imagens entregues aos pesquisados	78
Figura 19 – Pintura do pesquisado C	79
Figura 20 – Pintura do pesquisado C	79
Figura 21 – Pintura do pesquisado K.....	80
Figura 22 – Pintura do pesquisado K.....	80
Figura 23 – Pintura do pesquisado K.....	81
Figura 24 – Pintura do pesquisado S.....	81
Figura 25 – Pintura do pesquisado L1	82
Figura 26 – Pintura do pesquisado L2.....	82
Figura 27 – Pintura do pesquisado M1	83
Figura 28 – Pintura do pesquisado M2.....	83
Figura 29 – Pintura do pesquisado M2.....	83
Figura 30 – Pintura do pesquisado M2.....	84
Figura 31 – Pintura do pesquisado R	84
Figura 32 – Pintura do pesquisado R	84
Figura 33 – Pintura do pesquisado R	85

Figura 34 – Pintura do pesquisado P.....	85
Figura 35 – Pintura do pesquisado T.....	86
Figura 36 – Pintura do pesquisado V.....	86
Figura 37 – Pintura do pesquisado X.....	87
Figura 38 – Pintura do pesquisado X.....	87
Figura 39 – Pintura do pesquisado B.....	88
Figura 40 – Pintura do pesquisado T.....	88

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. O uso do computador e o Ensino de Artes Visuais	15
1.1. Apreciação, fruição, produção artística e as imagens digitais	15
1.2. As novas tecnologias e o fazer artístico na escola	16
1.3. Relendo as telas de Kandinsky na tela do computador.....	17
2. METODOLOGIA DE ENSINO	27
2.1. Tipo de pesquisa	27
2.2. Caracterização do campo de pesquisa.....	28
2.3. Caracterização dos sujeitos pesquisados.....	28
2.4. Descrição das atividades realizadas.....	28
2.4.1. Primeira etapa: dados biográficos de Wassily Kandinsky, considerações sobre sua teoria e orientações para análise crítica de suas obras.....	28
2.4.1.1. Wassily Kandinsky: dados biográficos.....	29
2.4.1.2. Sua teoria: necessidade interna e significação expressiva	31
2.4.1.3. Orientações sobre a análise crítica das imagens	32
2.4.2. Segunda etapa: releitura de uma obra de Kandinsky com o uso do software Corel Photo Paint X5	33
2.4.3. Terceira etapa: produção de um vídeo com o uso do software de animação Adobe After Effects CS3.....	34
2.4.4. Etapa final: impressão das imagens, exposição destas na biblioteca e postagem dos vídeos produzidos, na internet.....	35
3. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	36
3.1. Caracterização dos pesquisados.....	36
3.2. Descrição das atividades desenvolvidas	37
3.2.1. Questionário: 1ª etapa	38
3.2.2. Questionário: 2ª etapa	42
3.2.3. Questionário: 3ª etapa	51
3.2.4. Questionário: 4ª etapa	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62
REFERÊNCIAS	68
APÊNDICE A – Carta de Inscrição para participação na Oficina de Arte Digital	71
APÊNDICE B – Questionários aplicados aos pesquisados.....	73
ANEXO A – Fotografias tiradas durante a Oficina de Arte Digital	75
ANEXO B – Pinturas produzidas pelos pesquisados	79

INTRODUÇÃO

Este estudo aborda uma questão cada vez mais contundente no cenário educacional que ora se apresenta: a utilização das novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. E mais especificamente trata deste uso no âmbito do Ensino de Artes Visuais, tanto do ponto de vista do professor como do educando.

A inserção das novas tecnologias na escola é algo sabidamente esperado, pois em todos os inúmeros setores da sociedade isto também aconteceu e está acontecendo de modo cada vez mais rápido e definitivo. Não há como voltar atrás e ignorar estas ferramentas, contudo também não se pode fazer delas instrumentos únicos de ensino. O bom senso sempre deverá prevalecer nas escolhas e definições de uso das inovações que vão se apresentar à humanidade.

Para a pesquisadora que realizou este estudo e apresenta agora esta monografia, o desejo de entender um pouco melhor este uso e suas implicações nasceu em meio ao seu trabalho como professora de informática educativa em escolas particulares, cujos alunos tinham idade entre um ano e meio até quatorze anos.

Dentre os conteúdos trabalhados com os alunos, por ela, estavam, inicialmente, apenas explicações de como funcionam os computadores, seus programas e periféricos sem a preocupação com a associação deste aprendizado com qualquer outra disciplina. As escolas na quais trabalhou tinham assim definidos seus programas de informática. Todavia, com o desenrolar deste processo as coordenações das mesmas aperceberam-se da necessidade de relacionar a aprendizagem do uso de computadores com conteúdos estudados em sala de aula e um deles seria o de Artes.

Sendo assim, a pesquisadora buscou direcionar seu trabalho no sentido de levar seus alunos a utilizarem as novas tecnologias, não somente para conhecê-las melhor, mas também para tirarem delas um maior proveito, construindo assim

obras de arte autorais e tomando conhecimento de outras tantas produzidas por célebres artistas de escolas e épocas diversas.

Um exemplo de atividade desenvolvida por ela é o trabalho que realizou com alunos da educação infantil no qual a partir de uma história, também de sua autoria, trabalhou a questão da cor e suas nuances, utilizando programas de apresentação de slides e de pintura para levar os alunos a entenderem como se formam as cores. Como atividade culminante desta aula, as crianças foram incentivadas a reproduzir na tela do computador os resultados obtidos com a mistura de cores que realizaram em folhas de papel branco, manuseando pincéis e tintas guache. Esta foi uma experiência particularmente enriquecedora para alunos e professora, que desde então vem se dedicando a estudar, com mais vagar, esta relação tão tênue, mas cada vez mais necessária entre o digital e o educacional.

Portanto o trabalho que se apresenta vem engrossar as fileiras, onde muitos outros já estão consolidados e onde outros tantos estão a serem desenvolvidos. Almeja-se através dele colaborar com pesquisas e estudos sobre este tema tão interessante e instigante que é o da educação tecnológica.

Para tornar este texto mais agradável de ser apreciado e compreendido, os capítulos nele organizados assim se encontram: o primeiro capítulo intitulado “O uso do computador e o Ensino de Artes Visuais” retrata o contexto deste Ensino relacionando-o à utilização das tecnologias digitais neste processo, considerando-as como importantes ferramentas de apoio à democratização da informação e à modernização do sistema educacional vigente propiciando aos educandos, possibilidades de produção, socialização e acessibilidade ao conhecimento. Neste item também encontra-se breve biografia sobre Wassily Kandinsky, pintor abstracionista, cuja vida e obra foram tomadas como referência para a aplicação de uma atividade de Arte Digital proposta no capítulo seguinte.

O segundo capítulo cujo título é “Metodologia de Ensino” apresenta detalhadamente como foi desenvolvida a atividade em sala de aula, a partir da qual os alunos produziram pinturas digitais utilizando softwares para edição de

imagens estáticas e em movimento, com o objetivo de realizarem uma releitura de uma obra de Kandinsky.

O terceiro capítulo denominado “Resultados e Discussões” elenca os resultados obtidos a partir da análise das respostas apresentadas pelos alunos coletadas através de questionários e também das obras produzidas por eles.

O último capítulo, “Conclusão” fecha este estudo apresentando as considerações finais sobre o tema abordado bem como sugestões a serem incorporadas às atividades aplicadas visando obter resultados mais expressivos na produção das obras digitais e coletar dados ainda mais enriquecedores.

Para complementar e enriquecer o texto construído foram inseridos no mesmo, apêndices e anexos nos quais são apresentados os questionários utilizados como instrumento de coleta de dados, fotos relativas aos momentos de realização das atividades no Laboratório de Informática e imagens das pinturas digitais produzidas pelos pesquisados.

1 O USO DO COMPUTADOR E O ENSINO DE ARTES VISUAIS

1.1 Apreciação, fruição, produção artística e as imagens digitais

Ensinar Artes Visuais possibilita aos alunos, através do uso de imagens, sejam elas esculpidas, modeladas, pintadas, desenhadas, fotografadas ou filmadas, que eles visualizem quem são, saibam onde estão e entendam o que sentem, tendo assim favorecido o desenvolvimento de sua capacidade de analisar criticamente a realidade que os cerca e a si mesmos. Esta capacidade está relacionada aos comportamentos, habilidades e atitudes que devem ser adquiridos ou aprimorados por eles ao descrever uma imagem, analisá-la, interpretá-la e julgá-la, sendo esta tanto produzida por outros como por eles mesmos.

E para facilitar o desenrolar deste processo, alunos e professores podem contar com ferramentas e instrumentos que auxiliam na realização desta tarefa. Dentre estes, estão as facilidades e comodidades das novas tecnologias, especialmente as que os computadores oferecem. Estes equipamentos abriram para o trabalho de Ensino de Artes Visuais, um leque de possibilidades de apreciação, fruição e produção artísticas nunca antes experimentadas, pois permitem, por exemplo, a visualização e o uso de reproduções digitais de imagens, cujos conteúdos retratados são oriundos de épocas diversas, criados por artistas, adeptos das mais diferentes escolas de arte, que até então não teriam seu acesso facilitado.

Mas estas imagens, uma vez estando disponíveis apenas no formato digital, levam o aluno ao mesmo nível de entendimento e de experimentação daquele que se alcança, quando se tem contato direto com a imagem em seu suporte original? Elas teriam sobre o aluno o mesmo impacto das imagens convencionais? O professor de Ensino de Artes Visuais poderia obter êxito, em suas aulas, ao aplicar uma atividade de releitura de obras de um pintor, sem que seus alunos tenham acesso aos quadros originais deste artista, partindo apenas da análise de suas obras no formato eletrônico? Estes questionamentos podem ser elencados em um único: o uso das novas tecnologias digitais no Ensino de

Artes Visuais favorece o aluno no desenvolvimento de sua capacidade de apreciar, fruir e produzir arte?

Este estudo que se apresenta buscou encontrar então algumas respostas para esta indagação e lançar tantas outras interrogações sobre o tema, a partir da aplicação de uma metodologia de ensino em sala de aula com o uso do computador. Nesta atividade trabalhou-se como conteúdo o estudo da vida e obra do pintor russo Wassily Kandinsky, sendo preconizada como tarefa culminante, a produção de uma releitura digital de uma das obras do referido pintor, pelos alunos.

1.2 As novas tecnologias e o fazer artístico na escola

Sabe-se que a introdução das novas tecnologias no ambiente escolar, particularmente no Ensino de Artes Visuais, trouxe consigo novas e diferentes maneiras de perceber e representar a vida em sociedade. Assim, diante delas, o modo como o aluno lida com a informação não é mais o mesmo de outrora. Modificou-se tão rapidamente, seguindo o ritmo da evolução tecnológica.

Uma vez nas escolas, as novas tecnologias proporcionam aos alunos, meios para reorganizarem sua maneira de construir o conhecimento, produzi-lo, armazená-lo e disseminá-lo, colocando em dúvida a eficácia do ensino tradicionalista até então ministrado e questionando a postura dos professores em relação ao que ensinam, como ensinam e ao modo como interagem com eles.

As tecnologias contemporâneas permitem criações, experimentações e avaliações dos fazeres artísticos, além de serem fator de renovação do processo de Ensino em Artes Visuais, modelando-o ao contexto informacional atual, dando nova dimensão aos seus valores, elevando o seu modo de pensar.

Pensar sobre a utilização da tecnologia nas aulas de Artes Visuais é de vital importância para o entendimento de como se processam as transformações da realidade atual, identificando suas mudanças relacionadas particularmente à maneira como os alunos sentem e percebem aquilo que os envolve.

Em sua produção artística, o aluno, com o suporte da tecnologia, tem a seu favor oportunidades bastante interessantes, diversificadas e quase infinitas de combinar, mesclar, reapropriar estilos.

Também é importante apontar aqui para o que Biazus *et al.* (2001, *CD-ROM*) *apud* Sangoi (2006, p. 46) consideram primordial no fazer artístico a partir do uso de tecnologias digitais no ambiente escolar:

Como parte constitutiva da análise do fazer artístico na esfera da educação em arte, sugiro um aprofundar do olhar para a própria geração das imagens digitais, bem como para as tendências dominantes no ensino da arte neste último século [...] de como os movimentos e mudanças que estão acontecendo nos processos de produção com as novas tecnologias digitais afetam e/ou elicitam, novos olhares e pensares sobre os processos e propostas em arte e arte/educação.

Contudo, de acordo com o que dizem os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), o uso das novas tecnologias só tem sentido se estiver imbuído de significado, ou seja, se forem identificados nele aqueles elementos que realmente vão favorecer o processo de Ensino de Artes Visuais e não simplesmente camuflá-lo. Exemplificando, não oportunizar aos alunos, visitas reais a museus, preferindo tão somente a comodidade das visitas a museus virtuais não favorece plenamente este processo, pois não possibilita a apreciação artística do objeto real. Os museus virtuais devem ser visitados, mas nunca como única opção. É preciso contato com o concreto, com o real. O virtual é um elemento que vem complementar esta experiência.

E o aluno que agora está inserido neste contexto tecnológico, se tornou um indivíduo mais interessado, mais exigente, por entender melhor como o processo de produzir ocorre, e passou a sentir-se mais seguro e livre para assim decidir pelo modo como quer aprender. Ele não é mais aquele que apenas espera por aquilo que o professor lhe oferece. Vai além. Nisto também está outro significado de que os PCNs falam. Em Sangoi (2006, p. 118) delinea-se este perfil:

Assim, as transformações mais significativas no processo educativo, frente às mudanças na sociedade são: o repensar de forma mais dinâmica e o universo de conhecimento a trabalhar, a modificação profunda da função do educando, como sujeito da própria formação

diante da diferenciação e a riqueza dos espaços de conhecimento nos quais deverá participar.

A presença dos computadores nas atividades escolares é imprescindível, pois além de serem instrumentos de modernização, agilizando o processamento de dados e a prestação de serviços, permitem e facilitam a produção e construção de saberes, muitos dos quais, sem o suporte tecnológico jamais se consolidariam.

Muitos são os argumentos nos quais se pode corroborar a importância de seu uso no processo de Ensino de Artes Visuais. Dentre eles estão a possibilidade de aprendizagem individualizada, pois cada aluno tem suas características, suas habilidades e deficiências. Com o computador cada um pode seguir no ritmo que lhe for mais favorável. Ele também é um instrumento que facilita a comunicação entre os alunos, possibilitando-lhes, interação e também a comunicação com alunos de outras escolas. Além disso, os alunos, com sua utilização, vão se tornando mais autônomos, à medida que conseguem encontrar soluções para os próprios problemas. E por fim, a assimilação dos conteúdos, por parte dos alunos, fica facilitada, pois as maneiras e modos de apresentá-los são diversos, atrativos e instigadores, além de estarem aqueles mais acessíveis através das consultas à internet.

Estes argumentos anteriormente elencados vêm justificar o uso do computador, no processo de ensino-aprendizagem, pois contemplam de modo objetivo e prático, as posturas que os alunos passaram a adquirir, sendo favorecidos pelas oportunidades de multiplicação e dinamização de ações e criações, em tempos, espaços e velocidades nunca antes possibilitados por outra ferramenta. Aqui estética e conceito desafiam, e fazem pensar.

Algo também a se considerar neste contexto tecnológico é o importante trabalho do educador. De modo algum o uso do computador substitui a atuação deste neste processo, pois se o uso da tecnologia amplia os horizontes de aprendizagem do aluno, é ao educador que cabe a decisão de que ferramenta

utilizar e de como irá viabilizar seu uso para que seus alunos usufruam da melhor forma possível de suas benesses.

Finalizando com Mercado (1999) *apud* Sangoi (2006, p. 118)

O computador é denominado como um dispositivo por meio do qual podem acontecer as relações sociais e os processos cognitivos de um coletivo heterogêneo além de proporcionar variadas possibilidades educativas e comunicativas. Configura-se como um sistema de ensino por afetar tanto os sujeitos do processo de aprendizagem e por proporcionar ferramentas diversificadas aos professores e alunos, possibilitando transformações estruturais na educação.

1.3 Relendo as telas de Kandinsky na tela do computador

Escolheu-se trabalhar a vida e a obra de Wassily Kandinsky, como conteúdo básico para este estudo, por duas razões: por ser este pintor um renomado artista cujas obras, de grande beleza plástica e força de expressão, são um marco dentro da história da Arte Mundial, e por se considerar que as características dos elementos visuais de suas criações admiráveis, ricas de conteúdos, de cores vibrantes, formas surpreendentes, combinações perfeitas e provocadoras favoreçam a realização de atividades de descrição, análise, interpretação, julgamento e posterior produção artística, por parte dos alunos, principalmente quando se pode contar com as alternativas de apresentação das reproduções digitais de imagens do referido artista.

Visualizar, obras de um pintor que viveu, criou, encantou e renovou o mundo com sua arte em tempos idos e em terras longínquas, em formato digital, é uma das inúmeras possibilidades que o computador oferece ao professor em seu trabalho de ensinar e ao aluno em sua tarefa de aprender.

Figura 1 – Wassily Kandinsky



Fonte: <http://abstracionismoblog.blogspot.com/>

Com os avanços tecnológicos é possível ter à disposição os recursos para pintura digital bastante similares aos utilizados por Kandinsky, em sua época, pois os desenvolvedores de softwares têm cuidado cada vez mais destas questões de programação para dar mais realismo às produções artísticas em formato eletrônico.

Como já foi dito antes, as criações de Kandinsky apresentam características visuais tão interessantes, como seu modo de compor as imagens, a combinação de cores, o uso da luz, sua técnica de pintar, e tantas outras, que elas sensibilizam o aluno, instigando sua curiosidade, chamando-lhe a atenção, convidando-o a analisá-las e a desejar até mesmo fazer delas uma releitura. E é neste momento que o uso do computador se faz atrativo, pois este possibilita esta geração de novas imagens, construídas a partir de recortes, colagens, ampliações, remontagens, inversões de cores, aglutinações com outras imagens, ou seja, a experiência vivenciada pelos alunos se torna ainda mais rica pelo modo como se dá este processo e não somente pelo conteúdo trabalhado.

As imagens de Kandinsky levam o aluno a considerar a possibilidade de combinar de muitos modos os elementos que compõem as imagens. O artista utilizava linhas flutuantes que se entrecruzavam, muitas vezes bem delineadas, noutras vezes indefinidas, espalhando-as pelas telas, por vezes solitárias, noutras vezes atreladas umas às outras, muitas delas se assemelhando a raios, teias mostrando que ali existia movimento, energia. Observando-as, os alunos também se sentem sensibilizados a utilizarem este elemento de maneira livre, mas com cuidado e precisão como o pintor o fazia.

Quem visualiza as imagens dele, inicialmente pode até considerá-las como sendo apenas traçados aleatórios jogados sem planejamento, mas definitivamente não é o que acontecia. Kandinsky cuidava de suas obras com esmero e cada uma de suas pinceladas era milimetricamente calculada, pensada, repetida até a perfeição.

Em relação às cores, Kandinsky desejava não somente expressar suas próprias emoções, mas também provocar os observadores de suas obras. Conhecia bem os efeitos físicos das cores na psique humana a ponto de combiná-las, para levar seus apreciadores a experimentarem um diversificado número de sensações e emoções. Em suas pinturas, as cores também evidenciavam os muitos planos nos quais as composições se apresentavam, através dos jogos entre o claro e o escuro. Esta sua característica também é atrativa para os alunos, pois os instiga a também criarem suas combinações, compondo imagens que levam a experimentações bastante particulares tanto para quem as produz como para quem as aprecia.

Transcreve-se a seguir um trecho do ensaio de Kandinsky publicado em Munique em 1911 e que foi citado por Chipp (1999, p. 153-154) no qual ele fez considerações sobre o elemento cor, relacionando-o com seus efeitos sobre a alma humana:

De um modo geral, portanto a cor é um meio de exercer influência direta sobre a alma. A cor é a tecla. Os olhos são o martelo. A alma é o piano com suas várias cordas. O artista é a mão que, tocando esta ou aquela tecla com um propósito definido, faz vibrar a alma humana. É evidente, portanto, que a harmonia das cores repousa essencialmente no princípio de se tocar com um certo propósito a alma humana. Tal conceito deve ser caracterizado como o princípio da necessidade interior.¹

Nas suas criações percebem-se formas geometrizadas e não geometrizadas, planos que ora confundem ora dão a idéia exata de qual elemento está à frente um do outro, imagens que escondem formas que não deixam ver claramente o que representam, figuras que lembram outras figuras. Tudo isso oferece ao aluno

¹ KANDINSKY, Wassily. *Über das Geistige in der Kunst*. (Munique, R. Pier, 1912) p. 37-42. Tradução brasileira feita por João Azenha Jr.

uma gama infinita de vivências. E esta gama se amplia com o uso dos recursos eletrônicos.

A seguir também foi transcrito um trecho de outro escrito de Kandinsky publicado em 1912, texto onde ele aborda a questão da forma em suas obras de arte. O texto está publicado na íntegra em Chipp (1999, p. 154-170):

A forma é a expressão exterior do conteúdo interior. A forma pode ter um efeito agradável, desagradável, pode parecer bela, feia, harmônica, desarmônica, hábil, inábil, refinada, grotesca, etc e não obstante, não se deve aceitá-la ou rejeitá-la nem por suas características consideradas positivas nem por suas qualidades tidas como negativas. [...] O importante não é se a forma é pessoal ou racional, ou se tem estilo; nem se ela corresponde ou não aos principais movimentos contemporâneos; nem se ela guarda ou não semelhanças com muitas ou poucas outras formas; o mais importante na questão da forma é se ela se originou de uma necessidade interior.²

Para Kandinsky a cor e a forma eram os elementos principais de suas pinturas, pois através deles é que ele demonstrava com todo vigor suas necessidades internas de expressividade. As cores e formas davam vida às ansiedades de sua alma. Segundo o pintor, a cor e a forma são elementos que possuem vida própria, não sendo obrigatório que estejam atrelados à representação exata de um objeto que se deseja produzir.

Na atualidade, os alunos, conhecedores que são das facilidades que as novas tecnologias oferecem, podem inicialmente olhar para as imagens criadas por Kandinsky e se aventurar em reproduzi-las, considerando esta uma atividade fácil, contudo ao observarem mais atentamente a riqueza de cada detalhe que se apresenta a eles, vão se convencendo de que produzir cópias de suas obras não os tornará apreciadores, fruidores e produtores reais de arte como o referido artista o foi em sua época. Eles desejarão assim conhecer mais sobre ele, o contexto em que viveu, saber sobre sua técnica de pintura, sobre o modo como definia traçados, cores, formas e temas para depois se expressarem livremente, não o imitando, mas tomando sua obra como ponto de partida. Umas destas

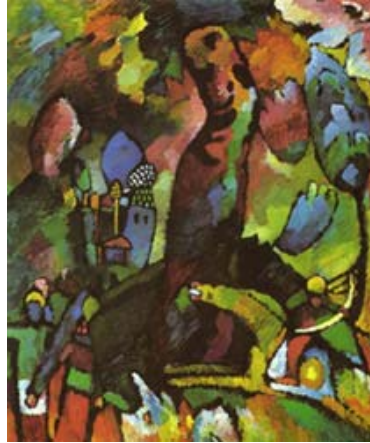
² KANDINSKY, Wassily. *Über die Formfrage, Der Blaue Reiter* (Munique, R. Piper, 1912) p. 74-100. Tradução brasileira feita por João Azenha Jr.

fontes a ser consultada por eles pode ser o computador, que será utilizado para se ter acesso a dados, imagens, vídeos sobre o artista apreciado.

Pode-se dizer que o que Kandinsky realizava com seus pincéis era um prenúncio do que hoje se pode conceber no Ensino de Artes Visuais através do uso do computador. Quando, neste estudo se faz esta afirmação, refere-se à precisão, técnica e qualidade, elementos característicos da pintura do referido artista que se assemelham às habilidades artísticas, às quais, os softwares para edição e criação de imagens prometem favorecer aos alunos em suas atividades de apreciação, fruição e produção artísticas, oportunizando-lhes, em suas interfaces, ferramentas de trabalho que permitem explorações e experimentações muito próximas da realidade das telas de pintura convencionais. Exemplificando, o software Corel Photo Paint X5 apresenta em suas barras de tarefa, opções de pincéis para a realização de pintura com tinta a óleo, aquarela, pastel, cujos resultados são admiravelmente similares aos das pinturas tradicionais. Existe um recurso neste programa que permite misturar cores como se estivesse fazendo isso em uma paleta. Diante da tela do computador, os alunos estarão munidos de instrumentos que podem os auxiliar na tarefa de produzir arte, levando-os a olhar para um Kandinsky, mais próximo, alcançável, humanizado, sem deixar de ser um genial e admirável mestre.

Ao observar as Figuras de 2 a 7 que se seguem a estas afirmações, encontram-se muitas das justificativas que sedimentam a escolha das obras de Kandinsky como fonte referencial para a realização desta pesquisa bem como para a aplicação da proposta metodológica que nela se apresenta.

Figura 2 - Quadro com Besteiros – 1909 – Óleo sobre tela



Fonte: <http://www.pintoresfamosos.com.br/?pg=kandinsky>

Figura 3 - Composição VI – 1913 – Óleo sobre tela



Fonte: <http://www.pintoresfamosos.com.br/?pg=kandinsky>

Figura 4 - Moscovo I – 1916 - Óleo sobre tela



Fonte: <http://www.pintoresfamosos.com.br/?pg=kandinsky>

Figura 5 - Composição VIII – 1923 – óleo sobre tela



Fonte: <http://www.pintoresfamosos.com.br/?pg=kandinsky>

Figura 6 – Capricho – 1930 - Óleo sobre tela



Fonte: <http://www.pintoresfamosos.com.br/?pg=kandinsky>

Figura 7 – Composição X – 1939 – Óleo sobre tela



Fonte: <http://www.pintoresfamosos.com.br/?pg=kandinsky>

Apreciando as obras de Kandinsky, percebe-se claramente sua tendência espiritualista, sua busca pelo conteúdo e essência da arte, ou seja, por sua própria alma. Nota-se em suas obras, a presença de massas coloridas, que não exigem formas e linhas, que as delineie, para serem expressivas. Muitas delas se sobrepõem livremente dando à sua pintura, força própria. Pode-se também observar o modo como ele fazia uso de cores puras, contrastantes, quadrados e faixas coloridas, figuras geométricas de toda sorte.

Muitas vezes as formas dão às pinturas dele, drama e movimento; as cores vivas e intensas criam a sensação de espaço e as linhas atribuem aos quadros força e ritmo dinâmicos.

Em muitas pinturas de Kandinsky observam-se formas biomórficas flexíveis e contornos não geométricos que lembram organismos microscópicos, mas que expressam a vida interior do artista. Ele pintava formas e linhas coloridas sobre a tela formando composições muito vibrantes.

No trabalho de Kandinsky, algumas características são óbvias, enquanto outras são veladas, precisam ser descobertas. Certamente este era um recurso usado por ele para instigar a curiosidade alheia fazendo seus admiradores desejarem descobrir o que estava em sua alma sem que ele precisasse expressar claramente, ou até mesmo com o intuito de não se fazer assim tão explícito. Pretendia provavelmente que as suas formas e cores encontrassem ressonância na alma do espectador, como se estabelecesse ali um pacto entre ambos, onde a ponte seria a obra apreciada.

Nas imagens vistas anteriormente, harmonizam-se cores ricas, fortes, telas cujas manchas lembram figuras reais, mas que não deixam isto confirmado, quadros que somam linhas, formas geométricas e não geométricas em uma única imagem, pinturas nas quais tudo é apenas geométrico, obras nas quais os contrastes tem vida própria e não apenas se relacionam à presença de luz e sombra.

Seria mesmo impossível resumir em poucas palavras e frases toda a beleza, riqueza, precisão e criatividade de Kandinsky. O melhor mesmo é apreciar suas obras, não perdê-las de vista e aceitar dele o convite para ir em busca não somente de sua alma de artista, mas da própria alma do espectador que as observa, e que certamente tem muito em comum com a sensibilidade de Kandinsky, pois seus olhos se depararam com as imagens dele e ali desejaram permanecer, como se elas fossem dele também, como se ele se visse refletido nelas.

2 METODOLOGIA DE ENSINO

Expõem-se a partir deste capítulo, os procedimentos metodológicos que serão aplicados neste estudo que será realizado com o objetivo de conhecer melhor o desenvolvimento da capacidade de análise crítica do aluno de ensino médio tecnológico federal no que diz respeito ao trabalho com Artes Visuais, privilegiando-se o uso do computador, partindo-se do estudo da vida e obra do pintor russo Wassily Kandinsky.

2.1 Tipo de pesquisa

Busca-se realizar um estudo de caso por julgar-se que este tipo de pesquisa proporciona um nível de investigação que permite encontrar algo de universal no particular. De acordo com Ludke e André (1986, p. 17), “quando queremos estudar algo singular, que tenha um valor em si mesmo, devemos escolher o estudo de caso”. O que caracteriza o estudo de caso é que o mesmo se baseia na prerrogativa de que o conhecimento está em constante construção, é assunto inacabado.

Esta pesquisa também pode ser definida como qualitativa, pois de acordo com Bogdan e Biklen (1994, p. 11) “supõe contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada, via de regra através do trabalho intensivo de campo”. Na abordagem qualitativa, os dados, obtidos por meio do contato direto com a situação estudada, não têm preocupação com números, sendo que a ênfase maior é dada ao processo do que aos resultados ou produtos (BOGDAN e BIKLEN, 1994, p. 11).

Os dados coletados com a pesquisa serão reunidos a partir das respostas apresentadas pelos alunos às questões propostas a eles em três momentos da realização das atividades e também a partir das anotações apontadas pela pesquisadora que realiza este trabalho, ao observar os alunos enquanto estiverem participando das tarefas e produzindo suas imagens.

2.2 Caracterização do campo de pesquisa

A escola definida como sendo o campo de estudo para aplicação das atividades propostas será o Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG), Campus X - Unidade sediada em Curvelo, cuja sede administrativa se encontra em Belo Horizonte. Esta instituição presta serviços educacionais à comunidade de Curvelo desde janeiro de 2010, oferecendo aos seus alunos, cursos tecnológicos nas áreas de meio ambiente, edificações e eletrotécnica. Em breve estará disponibilizando também um curso de graduação em Engenharia Civil.

2.3 Caracterização dos sujeitos pesquisados

O grupo de sujeitos pesquisados será composto de 14 alunos que cursam o ensino médio tecnológico no CEFET-MG, Campus X – Unidade Curvelo. Integrarão o grupo, 7 alunas e 7 alunos que se inscreveram para participar das atividades de Artes Visuais. As inscrições foram feitas em um período pré-estabelecido e com a disponibilização de um número reduzido de vagas.

2.4 Descrição das atividades realizadas

2.4.1 Primeira etapa: apresentação da biografia de Wassily Kandinsky, considerações sobre sua teoria e orientações para análise crítica de suas obras.

Inicialmente serão expostos aos alunos os objetivos e a justificativa para a realização das atividades que forem desenvolvidas, bem como as razões para a escolha do pintor Wassily Kandinsky como abordagem temática na concretização da pesquisa.

Logo em seguida, os alunos serão convidados a assistir um vídeo, através do uso do software Windows Media Player, no qual lhes será apresentada, de modo sucinto, a história de Wassily Kandinsky, e se poderá também visualizar, com vagar, algumas de suas obras. Os alunos as observarão durante um tempo para fazerem uma análise inicial e individual das mesmas.

Para que eles possam fazer a análise das obras do pintor de modo mais produtivo serão apresentadas a eles considerações teóricas sobre como apreciar uma obra de arte com o intuito de lhes dar embasamento para suas apreciações.

Com isso, serão apresentados, nos subitens 2.4.1.1, 2.4.1.2 e 2.4.1.3 a seguir, os dados biográficos, as considerações sobre a teoria de Kandinsky, e as orientações sobre como analisar uma obra de arte, e que serão expostas aos alunos.

2.4.1.1 Wassily Kandinsky: dados biográficos³

Wassily Kandinsky nasceu em 4 de dezembro de 1866. Sua família, do lado paterno, provinha da Sibéria e seu pai na verdade nascera em Kjachta, perto da fronteira chinesa. Uma de suas avós era princesa asiática. A família de sua mãe, porém, provinha de Moscou, onde o próprio Kandinsky nasceu.

Kandinsky era homem de ampla cultura e grande vigor intelectual. Conhecia como ninguém a diversidade do pensamento europeu em sua época. Filosofia, religião, poesia e música instigavam-lhe muito o interesse. Buscava unir o racional ao irracional. Dizia que o espiritual estava na base de todas as artes.

Sua arte tinha muito de sua profunda admiração pelos ícones medievais russos e a arte folclórica de sua terra natal.

Em 1893, formou-se em direito na Universidade de Moscou, mas em 1895 abandonou a carreira legal e foi para Munique estudar pintura. Desde então viajou muito indo a muitos países para expor seus trabalhos.

Kandinsky experienciou muito nestas idas e vindas e sua pintura acabou atravessando vários momentos estilísticos. Aos trinta e quatro anos de idade, ele

³ Dados biográficos de Kandinsky coletados a partir de consulta à obra “Uma história da pintura moderna” de Herbert Read. Read tornou-se professor de belas-artes na Universidade de Edimburgo. Em 1931 também foi professor do Trinity College, Cambridge, de 1929 a 1930 e da Universidade de Liverpool, de 1935 a 1936. Foi professor de belas-artes na Universidade de Harvard, de 1953 a 1954. Faleceu em 1968.

sentia ter se aproximado o momento de formular suas próprias intuições e percepções sobre as possibilidades do fazer artístico, pois seu espírito e visão já estavam bastante aguçados com tudo o que já vira no mundo da pintura.

O pintor publicou um tratado histórico no ano de 1912 e que foi considerado o primeiro ensaio de justificação de uma arte não-objetiva. Talvez Kandinsky naquela época não percebesse totalmente o que suas concepções fariam com a teoria da arte de sua época, e das épocas posteriores a ela, mas o fato é que isto gerou um movimento de renovação da fé na arte.

Em 1925, Kandinsky publicou também outra obra intitulada, *Ponto e linha sobre plano*, na qual ele expõe sua nova teoria sobre a forma dos elementos dentro da pintura, mas não a dissociou da espiritualidade irracional e mística com a qual sempre a relacionara. O ponto e a linha são então considerados por ele como elementos de expressão autônomos assim como foram também consideradas as cores.

Segundo Read (2001, p. 174)

As pinturas de Kandinsky do período compreendido entre 1925 até 1944 ilustram a fase final de sua obra, que se tornou totalmente concreta ou objetiva e ao mesmo tempo transcendental. Ou seja, já não há – e isso é deliberado – uma continuidade orgânica entre a sensibilidade e o símbolo que a representa; há ao contrário, uma correspondência, uma correlação. Ao libertar o símbolo desse modo, Kandinsky criava uma forma de arte inteiramente nova, pelo menos, ele insistia na distinção existente entre a emoção do artista a ser expressa, que é pessoal, e os valores simbólicos da linha, do ponto e da cor, que são impessoais.⁴

A partir de 1932, Kandinsky muda-se para Paris, aonde veio a falecer em 1944, não sem antes ter recebido o título de cidadão parisiense.

⁴ READ, Herbert. *Uma história da pintura moderna*. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p. 174.

2.4.1.2 Sua teoria: necessidade interna e significação expressiva

Para entender as idéias teóricas sobre cor e forma de Kandinsky faz-se necessário saber o que ele concebia como obra de arte. Em Read (2001, p. 170-171) encontra-se esta definição, proposta pelo próprio pintor em um artigo publicado em 1913 em Berlim:

Uma obra de arte consiste em dois elementos, o interno e o externo. O interno é a emoção na alma do artista; essa emoção tem a capacidade de evocar emoção semelhante no observador. Por estar ligada ao corpo, a alma é afetada por intermédio dos sentidos: aquilo que é sentido. As emoções são despertadas e agitadas pelo que é sentido. [...] A sequência é: emoção (no artista) – o que é sentido – a obra de arte – o que é sentido – a emoção (no observador).

A partir desta definição pode-se perceber que a emoção é o elemento no qual todo o processo de criação de Kandinsky estava baseado, ou seja, forma e cor deveriam ser combinadas de tal modo que exprimissem claramente o que estaria no seu interior, mas que também proporcionassem ao observador, clareza total do que o pintor desejava comunicar e provocasse neles uma gama diversificada de emoções.

Kandinsky ao pintar, experimentava cores e formas buscando exprimir o que chamava de necessidade interna. E assim o fez e acabou por perceber que esta necessidade interior não exigia necessariamente ser expressa figurativamente. Não estava limitada a ser expressa a partir apenas de formas naturais. Leia-se o que Read (2001, p. 188-189) narra a respeito dos experimentos de Kandinsky:

Durante esses experimentos topou com o fato obvio de que, para expressar tal necessidade interna, não era necessário ser figurativo. Descobriu que uma mancha redonda em pintura pode ser mais significativa do que uma figura humana; que o impacto do ângulo agudo de um triângulo sobre um círculo produz efeito não menor forte do que o dedo de Deus tocando o dedo de Adão em Michelangelo.

Para Kandinsky também era importante considerar o modo como se dava a inspiração para a criação de obras. De acordo com o que ele pensava seriam três estas fontes, as quais ele descreveu em seu primeiro tratado sobre teoria de arte publicado em 1912:

(1) A impressão direta da natureza externa. A isso dou o nome de impressão. (2) A expressão em grande parte inconsciente e espontânea do caráter interno, da natureza, da natureza não-material (ou seja, espiritual). A isso dou o nome de improvisação. (3) A expressão de um sentimento interno formado lentamente, trabalhando repetidas vezes e de maneira quase pedante. A isso dou o nome de Composição. (READ, 2001, p. 172)

Da primeira dessas fontes surgiram as obras de Kandinsky até 1910: são suas pinturas fauvistas. Da segunda nasceram as abstrações expressionistas de 1910 a 1921 e da terceira vieram as abstrações construtivas de 1921 em diante.

As improvisações de Kandinsky são predecessoras da arte informal atual (1945 em diante) e as Composições são precursoras da arte construtivista.

2.4.1.3 Orientações sobre a análise crítica das imagens

Para se realizar bem a análise de uma imagem no que se deve focar? O que se deve observar? Como interpretar o que ela representa? Pode-se julgá-la? Como identificar sua mensagem, seu tema?

O que se pode dizer e que serve de resposta para estas questões é que cogitam-se três abordagens para realizar tal tarefa e dentro de cada uma delas buscar os elementos essenciais para esta análise.

Uma delas é a análise descritiva, que é a que possibilita a identificação dos elementos visuais fisicamente presentes nas imagens. Estes elementos são percebidos imediatamente. Aqui se constrói então a ficha técnica da obra coletando-se dados como nome do autor, título, data de produção, dimensões, materiais utilizados, suportes nos quais as imagens estão, e técnicas utilizadas.

A outra abordagem é a que considera a temática e a função da obra, itens importantes na sua estruturação. Tem-se aqui a análise compositiva, de como os elementos estão ordenados, como se interligam para compô-la. A análise compositiva atenta para a observação da articulação entre os elementos formais, tensões, ritmos, dinâmica da obra, considerando-se assim a linha, a cor, a

intensidade cromática, os contrastes e harmonias; o plano e o volume, a forma, o espaço.

A terceira abordagem é a análise interpretativa ou conotativa que se relaciona à leitura de outros valores que se descobrem na obra, quer no âmbito do conhecimento, quer no âmbito da sensibilidade. É o perceber outras coisas que não estão aparentes, é ler a expressividade e decodificar seu significado. É necessário compreender a mensagem do artista para assim coletar dados que se referem à contextualização temporal, espacial, histórica, cultura e social onde o aquele se insere, assim como, as suas referências e o seu posicionamento no panorama artístico.

Depois de recebidas as orientações elencadas acima, será proposto aos alunos que respondam à primeira parte de um questionário, construído para coleta de dados sobre as sensações e percepções que lhes forem despertadas ao tomarem conhecimento das pinturas de Kandinsky.

2.4.2 Segunda etapa: releitura de uma obra de Kandinsky com o uso do software Corel Photo Paint X5

Após este preenchimento, será sugerida aos alunos, a realização da releitura de uma obra de Kandinsky. Cada um deles deverá selecionar a imagem que mais lhe chamar a atenção, seja por qual for a razão.

Para concretizar esta releitura eles utilizarão as ferramentas disponíveis no software Corel Photo Paint X5. Este programa foi escolhido por oferecer ferramentas cujos recursos se assemelham muito aos que os pintores têm disponíveis para seu trabalho criador. Existem nele botões cujos pincéis imitam com considerável precisão traçados e texturas com nanquins, penas, crayons, tinta a óleo, aquarela, grafite, etc. Haverá uma demonstração aos alunos de como eles poderão utilizar as ferramentas do referido software para criarem sua pintura digital.

Enquanto os alunos forem produzindo suas obras digitais, sua desenvoltura, interesse, suas eficiências e deficiências serão observados e registrados em um diário pela pesquisadora que apresenta este estudo e que os orientará na produção destes trabalhos. Fotografias também serão produzidas para registrar estes momentos.

Em seguida, os alunos serão convidados novamente a preencherem uma segunda parte do questionário de coleta de dados, para aporem ali, suas impressões tanto sobre a experiência de usar o computador em suas produções bem como sobre o processo de análise e releitura das imagens em si. Deverão também apresentar o motivo pelo qual escolheram a imagem relida.

Durante toda a aplicação das atividades será possibilitado aos alunos a interação entre eles, tanto no uso do computador como na criação das imagens.

2.4.3 Terceira etapa: produção de um vídeo com o uso do software de animação Adobe After Effects CS3

Numa terceira etapa, serão apresentados aos alunos, vídeos com animações diversificadas, nas quais seus criadores utilizaram imagens pintadas por Kandinsky para compô-los. Todos os vídeos são oriundos da internet, mais precisamente do You Tube. Eles exibirão as reproduções de Kandinsky nos formatos 2D e 3D, uns com acompanhamento de música e outros não. Aqui a proposta será que os alunos deverão produzir também vídeos a partir das imagens que gerarem em suas releituras.

Para tanto os alunos receberão orientações de como utilizar o programa After Effects CS3. Este software permite construir animações bastante criativas e com efeitos bastante interessantes. Outro objetivo desta tarefa é levá-los a lidarem com outros elementos que também se relacionem às imagens, como movimento, sonoridade, tridimensionalidade.

Finalizando este momento, e a coleta de dados, os alunos também deixarão, na terceira parte do questionário, suas impressões sobre a produção dos vídeos.

Deverão descrever como foi para eles vivenciar esta experiência de criação artística com o uso do computador a partir da análise das obras de Kandinsky.

2.4.4 Etapa final: impressão das imagens, exposição das mesmas na biblioteca e postagem dos vídeos produzidos na internet

Todos os trabalhos de releitura digital produzidos pelos alunos serão impressos e apresentados à comunidade escolar, sendo expostos na Biblioteca em local de fácil visualização. As produções em vídeo serão postadas no blog dos alunos que participaram das atividades, para que os demais alunos, professores e visitantes dos blogs possam apreciá-las.

Nos blogs também serão disponibilizados links que permitirão aos visitantes apresentarem suas avaliações sobre os trabalhos produzidos.

Todas as etapas desta experiência vivenciada serão registradas com uso de câmera fotográfica digital e as fotos e imagens produzidas nas releituras serão apresentadas no final deste estudo. As análises, observações e os resultados alcançados, estarão no capítulo 3 em formato textual, bem como as respostas apresentadas pelos alunos para enriquecimento do texto da pesquisa e como elementos facilitadores da compreensão da atividade aplicada. Os questionários com as perguntas feitas aos alunos estarão disponíveis nos apêndices ao final deste estudo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste capítulo transcreve-se o processo de aplicação da metodologia proposta no capítulo anterior, descrevendo-se como as etapas aconteceram, apresentando-se os dados obtidos a partir da coleta realizada através de questionários com perguntas abertas e fechadas, as observações feitas pela pesquisadora que realiza este estudo e as análises e resultados alcançados, a partir da prática com as tecnologias digitais. Incluem-se também aqui na íntegra, considerações e respostas dadas pelos pesquisados a cada questão.

3.1 Caracterização dos pesquisados

Inicialmente apresentam-se os dados que caracterizam os pesquisados. Os quatorze alunos que se inscreveram para participar da Oficina, compareceram ao laboratório de informática. São sete do sexo feminino e sete do sexo masculino. Eles têm entre 16 e 27 anos:

Sexo	Nº de alunos	Idade
Feminino	2	16 anos
	4	17 anos
	1	19 anos
Masculino	3	16 anos
	2	17 anos
	1	20 anos
	1	27 anos

Quanto à escolaridade, os pesquisados integram os seguintes cursos e séries:

Sexo	Nº de alunos	Curso	Série
Feminino	2	Eletrotécnica	2º ano
	2	Edificações	2º ano
	3	Meio Ambiente	2º ano
Masculino	4	Eletrotécnica	2º ano
	1	Edificações	1º ano
	1	Meio ambiente	1º ano
	1	Meio ambiente	2º ano

Na ficha de inscrição preenchida pelos alunos, foi perguntado a eles se dispunham de algum conhecimento sobre os softwares a serem utilizados. As respostas apresentadas foram as seguintes:

Feminino		Masculino	
Sim	Não	Sim	Não
1	6	4	3

Também questionou-se a participação anterior dos pesquisados em alguma Oficina de Arte Digital. Todos os quatorze alunos pesquisados afirmaram não ter participado antes de nenhuma atividade relacionada a este conteúdo e a esta prática.

3.2 Descrição das atividades desenvolvidas

Para iniciar as atividades a pesquisadora, em conversa com os alunos, expôs a eles os objetivos e a justificativa para a realização da Oficina e os motivos que a levaram a escolher Wassily Kandinsky como pintor referência para sua pesquisa.

No momento a seguir, foi entregue aos alunos, um caderno com questionários divididos em quatro etapas e que foram respondidos por eles à medida que as atividades foram sendo desenvolvidas.

Os questionários foram compostos de perguntas abertas e fechadas e estavam assim organizados: o primeiro com 4 questões, o segundo com 8, o terceiro com 4 e o quarto com 5. No total foram 21 questões.

O primeiro questionário foi então respondido pelos alunos antes mesmo da apresentação da biografia e obras do pintor Kandinsky e das orientações e atividades práticas de pintura e animação digital.

As questões propostas aos alunos estão a seguir elencadas, bem como as respostas apresentadas por eles. Decidiu-se por tal inserção, neste estudo, por julgar-se que as respostas dadas são bastante interessantes, sendo muitas delas relevantes para o auxílio dos leitores desta pesquisa na compreensão das análises apostas e dos resultados obtidos.

3.2.1 Questionário: 1ª etapa

1 – *Por que razão você aceitou o convite para participar desta Oficina de Arte Visual Digital:*

Feminino	Masculino
M1 – Porque gostaria de ver e aprender o que seria arte digital e como é possível fazer artes tendo o computador como aliado.	H1– Porque eu amo artes, é como se eu estivesse em outro mundo. Como se fosse o meu mundo fantástico.
M2 – Pela vontade de aprender sobre algo novo.	H2 – Porque é uma oportunidade para mim ampliar meus conhecimentos, além de parecer ser bastante interessante.
M3 – Para fugir um pouco da rotina exaustiva dos estudos, afinal tudo de novo é bastante bem vindo e principalmente pelo fato de se enquadrar nas Artes Visuais. Acho bem legal.	H3 – Aceitei o convite porque me interessei muito pelas artes e tecnologia, e, como nunca tive contato com oficinas de arte digital e esta concilia duas de minhas paixões.
M4 – Curiosidade e interesse em expandir meu conhecimento em outras áreas.	H4 – Porque eu tenho profundo interesse em arte digital, principalmente sobre design gráfico.
M5 – Eu aceitei o convite porque gosto de participar de oficinas que ofereçam algum tipo de aprendizado além do comum. E conhecer sobre arte digital e Kandinsky me pareceu imperdível.	H5 – Eu aceitei o convite porque gosto de arte, de criar, desenhar. Sou fascinado por animação, e uma forma de desenvolver e adquirir conhecimento é estudando. Vi no convite essa oportunidade.
M6 – Aceitei o convite para participar da oficina com interesse de aprender sobre a arte digital.	H6 – Porque gosto muito de aprender e buscar coisas novas e porque penso que conhecimento nunca é demais.
M7 – Aceitei por curiosidade em conhecer o trabalho e por gostar de participar.	H7 – Curiosidade pelo novo, novas expectativas na corrida pelo conhecimento.

Analisando-se as respostas acima observa-se que os pesquisados do sexo feminino em sua grande maioria demonstraram ter grande interesse em aprender algo novo que os instigue a curiosidade, colocando o conteúdo arte digital como um conhecimento importante a ser adquirido. Quanto aos alunos do sexo masculino observa-se que alguns afirmaram ser admiradores de arte, vendo-a até mesmo como algo que está entre os seus maiores interesses, pois

lhes abre oportunidades de realizarem atividades que lhes trazem prazer e que até mesmo poderiam ser sua futura profissão.

2 – Para você o que é arte?

Feminino	Masculino
M1 – Arte é tudo aquilo que vemos e sentimos.	H1- Arte pra mim é expressar o que se está sentindo, dando às vezes outros sentidos pra diversas pessoas.
M2 – Manifestação de cultura de uma sociedade.	H2 – Arte é qualquer coisa que tenha sido esforço e dedicação de uma pessoa, como pintura, livros, esculturas, desenhos, etc.
M3 – Para mim arte é tudo aquilo feito, para ser apreciado e visto, de uma maneira bem subjetiva. Algo que nasce de forma instantânea, no momento, sem nada forçado.	H3 – Arte é se expressar para os outros, inventar o que não existe de uma forma diferente, algo subjetivo.
M4 – Arte é tudo aquilo capaz de despertar admiração, curiosidade e reflexão caso seja seu objetivo.	H4 – Arte é uma forma de expressar os sentimentos de seu mentor através de um suporte, seja qual for.
M5 – Para mim arte é tudo ou quase tudo. A arte é uma forma de expressão. Expressar um sentimento ou uma ação de várias formas diferentes.	H5 – Para mim arte é a expressão do sentimento da vida ou morte, é a expressão do pensamento sendo ou não uma forma de crítica, sem dogma, sem limite.
M6 – Arte para mim é o modo das pessoas expressarem os seus sentimentos.	H6 – Arte é uma forma de manifestação, de se expressar, colocar para fora tudo o que estamos sentindo e pensando, é uma forma de desabafar.
M7 – Viver é uma arte, ou seja, a arte se resume na vida.	H7 – É tudo aquilo que de alguma forma pode ser analisado, apreciado e criticado.

Nas respostas acima, os pesquisados expuseram o que pensam a respeito de arte, considerando-a como uma forma de expressão de seu mundo interior, exteriorizando-o através de ações que demonstram o que estão sentindo não só para si, mas também para os outros que venham a tomar contato com suas criações. Para eles, fazer arte é estar aberto às críticas e análises. O sentimento é a base de toda forma de expressão. Significa esforçar-se para criar algo que manifesta o que se pensa da vida.

3 – *Você acredita que é possível aprender arte com o uso do computador?*

Feminino	Masculino
<p>M1 – Sim, porque o computador pode nos abrir possibilidades de saber do que a arte é feita.</p>	<p>H1- Sim, porque o mundo gira, o tempo passa e novas formas de criar arte vão aparecendo e o computador é uma delas.</p>
<p>M2 – Sim, porque acredito que qualquer recurso pode ser utilizado para se fazer arte.</p>	<p>H2 – Sim, pois atualmente o computador abrange bastante coisas, com programas novos, etc. Assim cada dia mais a tecnologia nos surpreende com algo novo, que antes só podia ser manual.</p>
<p>M3 – Sim. Eu pelo menos, não vivo sem PC, então fazer arte através dele é um caso, pra ser pensar. E o computador oferece recursos incríveis para isso.</p>	<p>H3 – Sim. O computador possui um conjunto de ferramentas de edição gráfica, e se pode fazer arte com tela e pincel, mármore, grafite, argila, etc. porque não se pode criar arte em computador?</p>
<p>M4 – Sim. Atualmente não há dúvidas sobre como aprender. A todo o momento vivenciamos algo novo capaz de nos ensinar. Aprender arte pelo computador é uma nova experiência, mas que condiz com a realidade.</p>	<p>H4 – Sim, pois o computador é um suporte artístico tão funcional quanto uma tela, por exemplo.</p>
<p>M5 – Sim. É possível porque o computador oferece o uso de tecnologias e formas para que possamos aprender a fazer arte.</p>	<p>H5 – Sim. A expressão da arte não se determina pela forma de ser criada e sim do criador para a arte; o essencial muitas vezes é só ter um pensamento crítico ou discernimento filosófico.</p>
<p>M6 – Sim, pois o computador é uma tecnologia que nos possibilita criar com precisão e eterniza a arte.</p>	<p>H6 – Sim, pois existem pessoas que não gostam muito de fazer, produzir mesmo a arte com pincel, tintas, etc. Assim o computador pode ajudar e muito.</p>
<p>M7 – Sim, porque o simples fato de saber usar o computador é uma arte.</p>	<p>H7 – Sim. O uso da inclusão digital nos possibilita o uso de algumas ferramentas não disponíveis manualmente.</p>

Todos os pesquisados quando perguntados sobre o uso do computador na aprendizagem da arte afirmaram que esta ferramenta oferece infinitas possibilidades de criação e trabalho. As novidades que o computador proporciona são por eles bem vistas e vieram para ficar. Para eles, o aprendizado de arte através do computador fica facilitado e os resultados obtidos ficam favorecidos, pois os programas permitem criar obras bem próximas das reais.

4 – Ver telas de pintores somente no formato digital possibilita apreciar e produzir arte eficazmente?

Feminino	Masculino
M1 – Não. Acho que a arte que pode ser vista ao vivo e a cores tem mais uma beleza natural.	H1- Sim. Isso não me impede de apreciar uma obra, ou mesmo criticar.
M2 – Sim. Não podemos invalidar as coisas por serem uma nova forma de expressão, e sim saber apreciá-las.	H2 – Sim. Pois não importa o formato da arte, importa apenas a maneira de apreciar e produzir arte.
M3 – Não. Apesar do PC ser uma eficaz ferramenta para o desenvolvimento da arte, acredito que com a pintura ao vivo a essência da arte não é perdida.	H3 – Não. Acredito que seja necessário um contato maior com estas obras, para uma melhor visualização da arte, algo que o formato digital não oferece tão eficazmente, ou pelo menos por enquanto.
M4 – Não. Devemos ter contato com diversos formatos de arte, o que não levará a uma maior apreciação e talvez a uma reprodução do nosso ponto de vista.	H4 – Sim.
M5 – Não. Não só no formato digital e nem no quadro. Observar as telas de formas diferentes, acredito eu, aumenta e diferencia o olhar para uma mesma obra.	H5 – Sim. Quem nos garante que os grandes mestres das artes tiveram contatos com outras obras. O computador talvez vem abrir a mente, a percepção em lugares em que dificilmente as grandes artes alcancem.
M6 – Sim, pois o formato digital nos possibilita ver os detalhes da obra; conseguimos ter uma boa apreciação da obra.	H6 – Não, pois penso que devemos ter um contato maior com a obra para poder entendê-la.
M7 – Não, porque vê-la virtualmente não causa o mesmo impacto do que vê-la ao vivo.	H7 – Não. Acredito que uma visão seja mais detalhada a olho nu.

Nesta questão, para oito dos quatorze pesquisados não é possível apreciar arte tendo apenas contato com o formato digital, sendo necessário um contato com a arte em outros suportes. Contudo, seis disseram ser possível apreciar arte eficazmente mesmo que seja apenas no formato digital pois para eles os computadores permitem o acesso às obras de vários lugares do mundo e de várias épocas que não estariam disponíveis no formato tradicional por estarem distantes geograficamente, ou inacessíveis por questões financeiras como custos de viagens, compras de ingressos, etc. Para estes o formato digital possibilita a visualização de detalhes, a apreciação das obras sem prejuízo algum.

Depois deste primeiro momento, foi então apresentado aos alunos um arquivo em Power Point no qual a pesquisadora mostrou-lhes como se daria todo o desenrolar das atividades. Esta apresentação continha também slides nos quais foram elencadas as orientações de como eles deveriam proceder ao observarem e apreciarem as obras visualizadas, para posteriormente produzirem as suas próprias imagens.

Enquanto apresentava aos alunos orientações de como analisar as obras visualizadas, a pesquisadora pode observar que os pesquisados demonstraram bastante interesse em saber como deveriam fazer suas análises já que até o momento ainda não haviam percebido a importância de se seguir alguns critérios e indicações de como fazê-lo e no que isto os auxiliaria em seu trabalho de apreciação tanto das obras ali disponibilizadas quanto das outras que verão em sua vida.

Dando continuidade às atividades, os alunos foram convidados a assistir um vídeo, através do uso do software Windows Media Player, no qual, eles tomaram conhecimento, da biografia de Wassily Kandinsky. Neste mesmo vídeo os alunos puderam visualizar algumas das obras do referido pintor. Outros vídeos com imagens de suas obras também foram mostrados. Os alunos as observaram durante um tempo para fazerem uma análise inicial e individual das mesmas. Enquanto assistiam iam tecendo comentários sobre como as obras de Kandinsky foram se modificando até chegarem ao seu ápice.

Após assistirem o vídeo e observarem as imagens que reproduziam as obras de Kandinsky, os alunos foram orientados a tomarem novamente o caderno de questionários, para responderem a 8 perguntas relacionadas a esta segunda etapa da Oficina.

Elencam-se a seguir as questões e as respostas apresentadas pelos alunos.

3.2.2 Questionário: 2ª etapa

1 – Você já conhecia Wassily Kandinsky?

Feminino		Masculino	
Sim	Não	Sim	Não
0	7	2	5

Doze dos quatorze pesquisados afirmaram não conhecer o referido pintor.

2 – Já tinha visto alguma reprodução de suas obras?

Feminino		Masculino	
Sim	Não	Sim	Não
2	5	3	4

Dos quatorze pesquisados, nove afirmaram nunca ter visto alguma reprodução das imagens de Kandinsky e cinco afirmaram já ter visto as reproduções, tomando conhecimento delas pela internet, e também em livros e revistas impressas.

3 – Enquanto observava as imagens, conseguiu perceber nelas, as mudanças evolutivas no trabalho do pintor?

Feminino	Masculino
M1 – Sim, porque ele começou com pinturas clássicas e deu origem às pinturas abstratas, o que era uma revolução para a época.	H1- Sim. Alguns ajustes de cores nas figuras, mas não em todas.
M2 – Sim. Passou do expressionismo para o abstracionismo.	H2 – Sim. Pois a gente percebe, que a medida que o pintor refaz suas obras, as mesmas sempre são melhoradas.
M3 – Sim. É bem clara a transição dessa libertação de formas bem definidas para a arte abstrata.	H3 – Sim. A medida que o tempo passou suas figuras ficaram mais e mais disformes, oferecendo maiores horizontes de interpretação do espectador.
M4 – Sim. Pelo que percebi, ele começa com formas mais exatas e evolui para traços sem muita definição e para linhas e figuras geométricas.	H4 – Sim. Principalmente em seu período geométrico.
M5 – Sim.	H5 – Sim. Com o tempo as técnicas foram se refinando, não se limitando no cotidiano, mas mostrando muito mais do que os olhos vêem, mais para a imaginação de quem vê.
M6 – Sim, pois com o tempo suas	H6 – Sim. Seu estilo mudou muito,

obras foram ficando mais distorcidas, sem imagens específicas, seus quadros passaram a ser mais geométricos.

M7 – Sim.

pois começava com pinturas que poderíamos ver o que era, como pessoas lugares e paisagens, mas depois passou a pintar coisas abstratas.

H7 – Sim. A mudança de pinturas clássicas para pinturas modernas abstratas.

Todos os pesquisados afirmaram ter percebido nas imagens visualizadas, mudanças de toda ordem, sendo tanto no que diz respeito ao modo como o pintor utilizava as técnicas de pintura, na construção de figuras geométricas e não geométricas como na escolha dos temas expressados.

4 – Quanto à teoria artística dele: a arte é a expressão de uma necessidade interior, e não precisa representar fielmente a imagem que expõe. Você concorda com ela?

Feminino	Masculino
M1 – Sim, porque a arte não precisa ser fiel ao que você quer expor pelo simples fato de que quanto mais pensa em algo mais pensa em coisas paralelas.	H1 - Sim, porque simplesmente pode-se fazer uma arte com intuito de expressar algo submissamente.
M2 – Sim. A arte tem que expressar ideias, não somente o que já existe, o real.	H2 - Sim, pois em minha opinião tem artistas que preferem guardar o verdadeiro significado da imagem, o significado para ele e não expor exatamente qual é este significado.
M3 – Sim. Totalmente, afinal muito do que sentimos é muito difícil de explicar, então a arte abstrata é uma ótima opção para representar estes sentimentos e impressões.	H3 – Sim.
M4 – Sim. A arte é uma forma de mostrar seu ponto de vista de expor seu entendimento de mundo e por isso deve revelar ou apenas representar o que pensamos.	H4 – Sim porque existe todo um movimento baseado nisto, o abstracionismo.
M5 – Sim. Se arte fosse expressar fielmente só realismo seria arte.	H5 – Sim. A arte pode estar expressando um cenário mas o cenário pode estar sobre a influencia de sentimentos.
M6 – Sim. A arte é uma expressão do seu criador, então ela vai ter significados diferentes para cada um, representados de formas diferentes.	H6 – Sim porque como havia dito arte para mim é uma forma de desabafo, então cada um pinta o que sente.

M7 – Sim. Você expressa o que sente e às vezes o que vê, mas nem sempre o que vê é possível ser definido.

H7 – Sim. Uma releitura não precisa ser fiel a original.

Aqui todos os pesquisados disseram estar de acordo com Kandinsky quando ele afirma que é possível fazer arte sem ser necessário que se represente fielmente o que se quer retratar, pois os significados de cada obra são mesmo muito particulares, e isto não impede que o espectador da obra os encontre misturados às formas e cores e até mesmo dê à obra sua própria interpretação. Não há impedimento para a apreciação das obras mesmo que elas não revelem com nitidez o que dizem. Para todos a arte revela o interior do artista conectando-o com o mundo exterior e com o do espectador.

5 – As obras de Kandinsky prenderam seu olhar?

Feminino	Masculino
M1 – Não. Quando suas obras estavam estáticas, eu não achei tão interessante, mas quando estavam em movimento nas animações, sim.	H1- Sim. Porque queria decifrá-la, isso prendeu minha atenção.
M2 – Não, porque acredito que a arte deve representar o que acontece na sociedade e eu não senti isso ao ver as suas obras.	H2 – Sim. São obras extremamente belas, criativas e interessantes, e as animações também ajudaram a valorizar as obras.
M3 – Sim pelas linhas e cores e pelo fato de gostar muito de formas mais contornadas, gostei muito.	H3 – Sim. Achei muito interessante o uso das cores do artista, um traço atravessa o outro, as formas geométricas, etc.
M4 – Sim. As formas geométricas e a exposição de cores me despertaram grande interesse, assim como as formas distorcidas que podemos associar ao cotidiano.	H4 – Sim.
M5 – Sim. Muitas cores. Formas incríveis.	H5 – Sim. As últimas obras, as que usam formas geométricas são lindas e parecem expressar nas cores sentimentos de euforia.
M6 – Não, pois não conheci com grande detalhe suas obras e contexto.	H6 – Sim, pois fiquei tentando entender porque ele pintou aquilo e o que ele estava sentindo naquele momento.
M7 – Sim. Na realidade foram só algumas as que considere absurdas ou tristes.	H7 – Sim. Há um misto de paradigmas a serem desvendados.

Dos quatorze pesquisados, onze afirmaram que as obras de Kandinsky lhes prenderam o olhar, pois são muito coloridas, interessantes, vibrantes, apresentando formas tanto geométricas como não, que inspiram curiosidade e instigam os sentidos, levando o espectador a desejar descobrir em que o artista pensou para criar sua obra, o que ele desejou deixar gravado no íntimo de quem a aprecia.

6 – Que emoções, sensações ou impressões, as imagens de Kandinsky provocaram em você?

Feminino	Masculino
M1 – Firmeza, inteligência do pintor, simplicidade, objetividade, técnica.	H1- Emoção de como se tudo na mente fosse confuso, sensação de explicação do mundo de um jeito diferente, e impressão que as imagens estavam em constante movimento.
M2 – Esteticamente foi agradável.	H2 – Provocam uma certa admiração, pois todas elas são muito bonitas e para mim tem significados bastante fortes e criativos como uso de cores mais quentes.
M3 – Alegria e um grande deslumbramento para os olhos; o fato da variedade de cores causa isso.	H3 – Algo que não é belo, mas não é feio, mas que agita, mesmo sendo uma obra estática, as cores exacerbadas aguçam o olhar.
M4 – Provocaram em mim uma nova reflexão sobre como posso interpretar meu dia-a-dia e como as pessoas a interpretam por meus desenhos.	H4 – A sua evolução com o tempo me impressionou bastante.
M5 – Alegria, surpresa... movimento, pessoas, figuras, lugares, as primeiras invocam a era medieval e vai até o moderno.	H5 – Curiosidade, porque muitos compositores usam o sofrimento para criar formas de pensar filosóficas, lindas, o que Kandinsky está pensando, será necessário uma dor ou não.
M6 – As imagens de Kandinsky nos impressionam por serem cheias de cores.	H6 – Fiquei a todo momento tentando entender suas obras e o que ele queria transmitir com aquilo, não sei identificar o que eu senti exatamente.
M7 – Dor, tristeza, movimento, um certo rancor se é que posso assim definir.	H7 – Espanto, surpresa, principalmente.

As emoções, sensações, impressões relatadas pelos pesquisados demonstram que estas foram provocadas em seu íntimo pelas mais diversas razões. Uns relataram ter ficado alegres, eufóricos, outros tristes, encantados, perplexos, admirados tanto com a beleza plástica das obras quanto com sua ousadia e temas abordados, mesmo sem uma representação natural dos mesmos.

7 – Alguma delas marcou você de modo especial?

Feminino	Masculino
M1 – Não, porque quando se trata simplesmente da obra não é tão interessante, quando se vê as figuras em movimento e em processo de formação.	H1- Sim. Não lembro o nome da obra mas é uma que tem relação com a música.
M2 – Sim. Pelas cores e impressões.	H2 – Sim. Foi uma das obras abstratas usando objetos geométricos, a primeira obra vista, pois ela é a mistura de cores e figuras de uma forma marcante.
M3 – Não.	H3 – Não apresentou resposta para esta questão.
M4 – Sim. Uma que era composta apenas de círculos me lembrou um desenho que fiz no Paint também em círculos formando um rosto com óculos.	H4 – Não.
M5 – Sim.	H5 – Sim.
M6 – Não. Preciso conhecer melhor as obras.	H6 – Não.
M7 – Sim. Considerarei essa em especial a mais expressiva.	H7 – Sim. Devido ao modo com que as figuras geométricas foram apresentadas com o devido som.

Oito dos pesquisados afirmaram que foram marcados por uma das obras de Kandinsky em especial, pois esta aguçou-lhes os sentidos, os fez pensar na relação da música com a arte de Kandinsky, e também prendeu-lhes a atenção por suas generosas cores e formas geométricas. Cinco disseram não ter sido impactados em especial por nenhuma delas.

8 – Se há alguma que o encantou, descreva-a como a vê.

Feminino	Masculino
M1 – Uma placa de circuitos, com riscos precisos e certos, com formas	H1- A que me encanta, não lembro o nome, mas foi uma que

corretas e bem colocadas. Uma obra onde formas geométricas são a base e quando colocadas em movimentos criam a sensação de labirinto inesperado.

M2 – Várias pessoas, nenhuma fisionomia.

M3 – A obra dos círculos: achei bem interessante a mistura das cores sobre o fundo escuro apenas com uma forma geométrica,. Gosto bastante dessa mistura de fundos pretos com formas e cores mais frias.

M4 – Vejo-a como várias circunferências de diferentes tamanhos e dispostas de acordo com a vontade do artista, coloridas de forma inusitada e chamativa. Uma obra capaz de despertar novos olhares.

M5 – Fundo claro, com cores e figuras – marrons, linhas marrons, círculos com figuras sobre outras mas com partes apagadas.

M6 – Não apresentou resposta para esta questão.

M7 – Uma que me passou ser um barco cheio de pessoas, no qual uma pessoa foi atingida por uma lança e essa sangra; seu sangue se espalha, a cidade sangra por essa pessoa e o próprio céu está triste e tudo gira em volta do barco, em especial na pessoa que chora e sangra.

faz intertextualidade com a música. Vejo-a como se tudo fosse feito com o ritmo, como na música e que se encontrassem em uma constante harmonia.

H2 – Ela é uma obra colorida com figuras geométricas marcantes; foi uma mistura ideal de imagens de formas diferentes com cores frias e quentes. A mesma expressa pra mim um modo de ver o mundo, algumas vezes alegres que ao mesmo tempo se tornam tristes e com formas geométricas que podem expressar o sentimento do autor.

H3 – Uma obra de figuras disformes, a 1ª que foi exposta, eu a achei muito interessante, principalmente por causa das cores.

H4 – Não apresentou resposta para esta questão.

H5 - Não apresentou resposta para esta questão.

H6 – Gostei da primeira por causa da grande quantidade de cores.

H7 – Percebo que esta imagem e conseqüentemente a animação procura explorar o lado sentimental do leitor telespectador, com a música

Aqui onze pesquisados descreveram a imagem que os encantou considerando os mais diversos motivos para tal. Observa-se nas respostas apresentadas a predominância de imagens descritas onde se percebe a preferência pelas que tem bastantes formas coloridas, contrastantes, geometrizadas. Contudo também se observa que três pesquisados não descreveram uma obra em especial.

Na etapa a seguir, após o preenchimento das respostas referentes às questões acima elencadas, deu-se o momento no qual os alunos puderam apreciar algumas animações selecionadas pela pesquisadora e que demonstravam como alguns artistas haviam construído suas releituras também a partir das obras de Kandinsky. O diferencial estava no fato de que agora as releituras continham outros elementos como som, movimento, figuras em três dimensões, etc.

Percebeu-se que estes vídeos trouxeram o fascínio para os olhos dos alunos, pois nas respostas apresentadas às questões da terceira etapa do questionário, eles deixaram transparecer essas sensações. Esta atividade certamente favoreceu aos alunos em sua motivação para produção de suas pinturas digitais.

Logo após foram iniciadas as atividades práticas digitais propriamente ditas. Primeiro foram passadas aos alunos orientações de como utilizar as ferramentas dos softwares Corel Photo Paint X5 e do Adobe After Effects CS3, pois aqueles deveriam criar suas imagens utilizando suas interfaces.

Alguns alunos que já dispunham de conhecimentos e habilidades no uso de computadores e especificamente de programas de tratamento de imagens tiveram menos dificuldades em produzir suas pinturas. Aqueles que não conheciam o software apresentaram dificuldades iniciais, mas com a assistência individual dada pela pesquisadora conseguiram superá-las aos poucos até poderem construir suas imagens com destreza.

Enquanto os alunos iam produzindo suas criações, a pesquisadora pode observar como cada um buscou construí-las, dando-lhes seu toque particular. Por muitas vezes percebeu-se que eles apagavam o que já haviam pintado, mudando de idéia, buscando encontrar algo que os fizesse dar suas pinceladas definitivas. Considera-se que esta busca tenha sido um dos momentos de maior tensão entre os pesquisados, pois criar não é uma tarefa tão simples, muito mais fazendo uso de programas desconhecidos até então. Enquanto trabalhavam, comentavam, argumentavam uns com os outros sobre suas dificuldades, sobre o que desejavam pintar, sobre suas incertezas e inseguranças.

Todo este processo de aprender o software em concomitância com a criação da imagem exigiu dos pesquisados esforços consideráveis já que o tempo para concluir a releitura estava inicialmente delimitado dentro de quatro horas.

Em um consenso entre todos, pesquisadora e pesquisados decidiu-se que todos voltariam ao laboratório de informática na semana seguinte para finalizar o que não fosse possível terminar nas horas pré-determinadas.

Com isso, a atividade de criar as animações seria realizada no encontro seguinte. Não foi possível marcar mais encontros, além destes dois, porque os alunos neste período em que se realizava a Oficina estavam sobrecarregados de provas e trabalhos com data de entrega marcada para o mesmo.

Assim, ponderou-se que a assistência individualizada dada pela pesquisadora teria continuidade, utilizando-se um computador disponibilizado para tal na biblioteca.

Mesmo com toda a assistência, treze dos pesquisados terminaram suas pinturas digitais, mas não conseguiram dar término às suas animações. Apenas um dos pesquisados o fez. Eles alegaram que o uso complexo das ferramentas de trabalho dos softwares não os favoreceu no sentido de atingirem a etapa final da Oficina. Eles propuseram à pesquisadora que poderiam terminar suas animações assim que o período de provas e trabalhos findasse. Contudo a pesquisadora achou melhor que eles voltassem ao laboratório para tal, após o término das férias, pois alguns ainda iriam estar ocupados com recuperações semestrais.

O que é importante afirmar aqui é que mesmo encontrando dificuldades com os softwares e com o seu próprio processo de criação, todos os pesquisados permaneceram motivados até o final das atividades objetivando concluir suas produções. Isto pode ser claramente percebido em suas respostas às questões relacionadas a este assunto.

Nos subitens abaixo, estão apresentadas as respostas dadas pelos pesquisados logo após a realização das práticas de pintura digital e criação de vídeo.

3.2.3 Questionário: 3ª etapa

1 – *As imagens e os vídeos que você viu trouxeram-lhe, algum significado, sentido, interesse, motivando-o a também fazer sua releitura de uma de suas obras?*

	Feminino	Masculino
	M1 – Sim. Lateralidade, ambigüidade.	H1- Sim. Significado que posso mostrar em um quadro que ele está em constante movimento, ritmo, harmonia.
	M2 – Sim. Porque tudo que é novo, motiva.	H2 – Sim, pois as obras apresentadas são diferentes e muito bonitas.
	M3 – Não.	H3 – Sim. Quando há a inserção de áudio e movimento nas imagens nos traz novos horizontes de interpretações.
	M4 – Sim. Eles despertaram meu interesse pelas suas formas e cores o que me levou a imaginá-las de outra forma.	H4 – Sim. Com elas eu pude ver como era a sua obra, para fazer a minha releitura.
	M5 – Sim. A experiência das obras geométricas de Kandinsky me fez querer fazer algo tão belo quanto suas obras.	H5 – Sim. Os vídeos mexeram com cada elemento usado no quadro, o que muitas vezes passa despercebido.
	M6 – Sim. As imagens e vídeos me motivaram a criar uma releitura de uma obra de Kandinsky, pois são coloridas e não representam fielmente nenhuma imagem do cotidiano.	H6 – Sim, fiquei muito interessado com os efeitos que foram atribuídos a releitura da obra.
	M7 – Sim. Curiosidade em descobrir o programa.	H7 – Sim. Alguns vídeos exploraram bem o uso do som nos vídeos.

Treze pesquisados afirmaram ter sido motivados a realizarem sua obra de releitura digital logo após terem visualizado os vídeos e as imagens apresentados pela pesquisadora. Eles afirmaram que estes lhes abriram o olhar, instigando-os a também criarem suas obras, acreditando que também poderiam obter resultados satisfatórios em termos de criação e produção artística.

2 – *Relate a experiência de tomar conhecimento dos softwares disponibilizados a você para a realização desta atividade de Artes Visuais.*

Feminino	Masculino
<p>M1 – Uma experiência interessante e que acrescentou e muito em meus conhecimentos com relação a softwares de edição e elaboração de imagens</p> <p>M2 – Foi interessante apesar de não ter me saído bem mexendo com eles.</p>	<p>H1- A experiência foi boa, os programas são ótimos, possibilitando a mim todas as ferramentas para fazer uma obra ou uma releitura de Kandinsky.</p> <p>H2 – Esta experiência foi excelente, pois assim tivemos conhecimento de novos softwares, ampliando nossos interesses e conhecimento A pesquisadora também ajudou bastante, pois foi bastante paciente para ensinar a todos a usarem as diversas ferramentas disponibilizadas no software, pois quase ninguém sabia usar o mesmo, mas por fim todos acabaram suas obras usando as ferramentas que mais os agradavam.</p>
<p>M3 – Foi bem proveitoso, pois apesar de já ter feito curso de web design, não conhecia o programa Corel Photo Paint X5.</p>	<p>H3 – Achei interessantíssimo, uma vez que reúne duas de minhas paixões: as artes e o computador, fazendo-me perceber que há muito mais formas de fazer arte do que eu imaginava e a tecnologia é uma delas.</p>
<p>M4 – Alguns dos softwares eu já conhecia e sempre me diverti desenhando e alterando fotos. Mas conhecer novos softwares me deixou muito animado com o projeto e me possibilitou aprender a trabalhar com novas ferramentas, aplicando meu conhecimento prévio de outras áreas.</p>	<p>H4 – Achei interessante, porém eu os achei um pouco complicados para amadores como eu.</p>
<p>M5 – O conhecimento dos softwares disponibilizou muita animação, mas eu tive muita dificuldade para conseguir utilizar as ferramentas do mesmo, pois, os traços não saiam como eu queria, mas no fim da oficina eu já estava bem melhor com os softwares e consegui fazer uma obra legal.</p>	<p>H5 – As ferramentas usadas nos permitem criar o que imaginamos, de forma rápida, muitas vezes saindo melhor do que o esperado.</p>
<p>M6 – Apesar de ter tido um pouco de dificuldade inicialmente no Photo Paint, logo me adaptei e criei a minha releitura, o software tem ferramentas muito interessantes para a realização de várias atividades.</p>	<p>H6 – Muito interessante porque é um modo simples e prático de se produzir arte.</p>
<p>M7 – Nossa foi muito bom. Aguçou meus sentimentos e mais ainda minha curiosidade.</p>	<p>H7 – Foi muito proveitoso, isso me faz acreditar que novas descobertas podem sim ser gratificantes.</p>

Todos os pesquisados relataram ter tido uma boa experiência com os softwares disponibilizados, não deixando é claro de demonstrar que inicialmente encontraram dificuldades para usá-los, mas que aos poucos foram se familiarizando com as ferramentas digitais e puderam realizar sua atividade, finalizando-a a seu gosto. Muitos deles até mesmo conseguiram produzir mais de duas obras. Eles consideraram os softwares interessantes, e afirmaram que entrar em contato com eles lhes foi de grande valia para ampliar seus conhecimentos em informática.

3 – Explique resumidamente como organizou seu pensamento para criar sua imagem. Dê um título a ela. Cite também o título da obra de Kandinsky da qual você fez a releitura.

Feminino	Masculino
<p>M1 – Traços firmes, pensamentos certos de limites e traços, rabiscos, idéias em formação, suposições, cores fortes e leves. Os títulos das obras são: 1 – Vês o que vês; 2, F* perfect.</p>	<p>H1- O nome da minha imagem é transformação. Meus pensamentos foram ligados a lua que tem fases que iluminam o mundo; essa iluminação constante durante a noite é harmônica com o som de um violão que transforma linhas retas e sem graça em notas lindas e harmônicas.</p>
<p>M2 – Pensei no que tinha visto com os vídeos e imagens e depois tentei criar algo parecido, mas que tinha alguma característica minha. O título da obra: A vingança.</p>	<p>H2 – Em meu caso, eu fiz três obras: a primeira eu me inspirei no símbolo do infinito e mundo em geral, assim centralizei o símbolo feito com raios e o fundo colorido com figuras geométricas estampadas. Minha segunda obra foi inspirada na música, uma das minhas paixões, fiz uma clave de sol formada por notas musicais. E a terceira eu me inspirei em um lugar tranquilo em que todas sonham viver, um local com luz, calmo e bonito. Os títulos são: 1ª obra o fim do infinito; 2ª, sonho de música; 3ª naturalmente, Balancement, Landscape, improvisation.</p>
<p>M3 – Bem, reuni as obras que mais gostei e juntei o que mais me chamou atenção em cada uma. Com isso fiz a minha releitura.</p>	<p>H3 – Observei algumas das obras de Kandinsky, depois escolhi uma específica que fiz a releitura, adicionando os efeitos gráficos que eu achava mais interessante deixando fluir.</p>

M4 – Queria recriar uma obra de Kandinsky que mostrava uma paisagem com várias pessoas tristes o que me levou a representá-la por uma pintura com luz vermelha, um lago azul e o plano de fundo preto. O nome da obra em que me inspirei eu não lembro.

M5 – Eu quis fazer algo geométrico envolvendo cores num tom mais neutro e que houvesse círculos e triângulos. Eu segui alguns traços de suas obras com círculos e utilizei traços de algumas fazendo uma mistura.

M6 – Eu me inspirei em um das obras de Kandinsky criando uma releitura de sua obra.

M7 – Não fiz uma releitura de modo específico, mas sim geral, e gostei muito de trabalhar com os quadros e retângulos. Deu-me sensação de leveza.

H4 – Observei algumas obras de Kandinsky, e a partir de uma delas decidi o que fazer.

H5 – Eu queria criar o sol como simples círculo, mas vi a necessidade de raios, uma árvore com parte humana, como se a natureza tomasse a forma da vontade humana.

H6 – Comecei fazendo uma mistura de cores, não tinha nada em mente, mas por fim saiu uma paisagem. Título: Natural. Não me recordo do nome da obra na qual me inspirei.

H7 – Primeiramente observei a grande variedade de cores que existem nos quadros de Kandinsky e depois criei a minha obra. “Hogsmead”.

Os pesquisados, num todo, apresentaram resumos de como se organizaram para criar suas obras de releitura. Alguns deram nomes às suas criações outros não. Muitos embora soubessem em que obra se basearam, não souberam citar seu título. Observa-se que alguns deles descreveram seu processo de criação a partir da escolha de uma única imagem, outros se decidiram por reler as obras de Kandinsky como num todo.

4 – Agora descreva também como processou a criação de seu vídeo de animação.

Feminino

M1 – Não apresentou resposta para esta questão.

M2 – Não cheguei até esse processo de criação por falta de tempo.

M3 – Não apresentou resposta para esta questão.

M4 – Para o vídeo pensei em algo

Masculino

H1- Separei peça por peça da minha imagem, depois as importei para o programa Adobe After Effects, coloquei as imagens na sequência de entrada com os seus respectivos efeitos.

H2 – Não apresentou resposta para esta questão.

H3 – Não apresentou resposta para esta questão.

H4 – Não apresentou resposta

simples com uma música lenta e melancólica.

M5 – Não apresentou resposta para esta questão.

M6 – Não apresentou resposta para esta questão.

M7 – Não apresentou resposta para esta questão.

para esta questão.

H5 – Não apresentou resposta para esta questão.

H6 – Não apresentou resposta para esta questão.

H7 – Não apresentou resposta para esta questão.

Nesta etapa da atividade, como já foi dito antes, apenas um dos pesquisados do sexo masculino concluiu a atividade de criação de seu vídeo de animação. Embora o programa tenha sido apresentado a todos, apenas ele, conseguiu terminar sua obra de pintura digital, passando à tarefa de animação. O desempenho deste aluno superou o dos outros em termos de agilidade no uso dos programas. Ele não conhecia o programa, mas superou-se e utilizou as ferramentas com destreza para obter um belo e criativo resultado.

Como última atividade da Oficina os pesquisados foram orientados a responderem às questões que se apresentam a seguir:

3.2.4 Questionário: 4ª etapa

1 – Apresente suas impressões sobre as atividades realizadas na Oficina: tema, artista, imagens, programas, ambiente, grau de interesse despertado, resultados, etc.

Feminino	Masculino
M1 – Não apresentou resposta para esta questão.	H1- O tema é do qual não havia ainda trabalhado isso o torna uma surpresa pra mim, sendo que o tema é perfeito, o artista escolhido foi Kandinsky, muito bem, me expirou muito com suas imagens, os programas e ambientes foram ótimos para se trabalhar. Meu grau de interesse foi grande o que resultou na minha imagem.
M2 – Foi bastante produtiva a Oficina. Com um ambiente agradável, permitiu que fosse realizado tudo com calma e paciência. Além disso, o alvo foi atingido, o conhecimento foi passado.	H2 – Eu tive muito interesse em participar desta oficina, mas no inicio eu não sabia o que eu queria reproduzir, ai a pesquisadora nos apresentou as obras de Kandinsky, que com o passar do

M3 – A oficina foi incrível, belos quadros que eu não conhecia. Foi bem proveitoso aprender mais sobre Wassily.

M4 – O tema é muito legal, interativo, com imagens interessantes e curiosas. Os programas são maravilhosos e com um pouco de imaginação e interesse se é possível criar verdadeiras obras de arte.

M5 – O tema foi excelente! Adorei conhecer Kandinsky. A oficina despertou grande interesse em mim. O resultado ficou muito bom além de ser uma forma excelente de relaxar em meio a tantas provas e trabalhos.

M6 – A oficina abordava um tema até então desconhecido para mim. O artista é muito interessante, trabalhando com suas obras em programas muito bons, o ambiente bem agradável e estruturado, a oficina me surpreendeu positivamente.

M7 – Foi tudo muito bom, legal e produtivo.

tempo pude compreendê-las e me inspirar em fazer minha releitura. São obras extremamente belas que cada um pode ter seus significados diferentes sobre a mesma. O programa e o ambiente onde foi feita a oficina ajudaram, pois o programa não era muito complicado e o ambiente era arejado. No fim concluí três obras que em minha opinião ficaram excelentes.

H3 – Nunca tinha tido contato com Kandinsky antes, achei muito interessante o programa bem interativo, mas não compreende com o requisito tempo porque possui muitas ferramentas complexas, que necessitam um tempo maior do que o da Oficina

H4 – Nunca tinha tido contato com as obras de Kandinsky, porém gostei muito delas e achei o processo de releitura muito interessante.

H5 – Achei perfeito, me deu uma nova perspectiva de como me expressar, de até dar continuidade nas minhas idealizações.

H6 – Nunca tinha tido contato com as obras de Kandinsky. Achei muito interessante, e o programa usado também porque é prático e rápido.

H7 – Gostei muito do tema escolhido e do artista, pois não conhecia e nem muito tema.

Para os pesquisados o tema abordado foi bem escolhido, embora fosse para muitos desconhecidos. O pintor tomado como referência foi bem aceito por eles. Os alunos afirmaram que o trabalho na oficina foi produtivo e que lhes fez perceber a beleza abstrata da obra de Kandinsky e de como um momento de experiências como estas pode proporcionar aprendizagens enriquecedoras e inigualáveis.

2 – *Avalie o trabalho da pesquisadora que aplicou a Oficina: conteúdo, escolha do tema, apresentação das propostas de trabalho, aplicação das atividades, organização, motivação, etc.*

Feminino	Masculino
<p>M1 – Excelente. A pesquisadora me proporcionou um momento de maior conhecimento tanto na arte quanto no uso de alguns softwares.</p>	<p>H1 - Ótima. Selecionou as imagens, animações feitas das obras de Kandinsky, passou slides explicativos e reformulou a idéia de arte dentro de cada aluno.</p>
<p>M2 – Acredito que tudo correu bem, inclusive o modo com que a pesquisadora nos passou tudo e motivou.</p>	<p>H2 – O trabalho da pesquisadora foi excelente, pois os temas apresentados trouxeram bastante interesse e inspiração a todos que estavam participando da oficina, as propostas apresentadas foram também muito boas, os programas escolhidos para fazer a oficina ajudaram bastante, pois não eram difíceis de se trabalhar. Mas sempre que um aluno estava com dúvidas e/ou dificuldades a pesquisadora ajudava sempre que possível.</p>
<p>M3 – O trabalho da pesquisadora foi exemplar. Ótimas explicações e sempre atenta às dúvidas dos presentes na Oficina.</p>	<p>H3 – De uma escala de zero a dez, minha nota é onze para a pesquisadora, uma vez que sua abordagem ao conteúdo nos prendeu a atenção em todos os momentos, o tema foi interessantíssimo e esta nos auxiliou bem na oficina.</p>
<p>M4 – A escolha do tema foi muito adequada, pois geralmente nos expressamos de forma abstrata e subjetiva. O projeto foi organizado e acredito que alcançou os objetivos esperados.</p>	<p>H4 – Eu gostei de conhecer os softwares, porém como já disse eu os achei muito complicados para amadores, o conceito do projeto é muito interessante e gostei de fazer as releituras.</p>
<p>M5 – O trabalho da pesquisadora foi de muita qualidade. Acredito que uma ótima escolha de tema, uma oficina muito criativa e organizada e também muito motivadora.</p>	<p>H5 – Eu senti uma euforia, paixão pelo o que faz vindo da pesquisadora, foi atenciosa com cada um dos envolvidos, ampliando percepções, conceitos com o conhecimento que possui.</p>
<p>M6 – Achei o tema muito bom, gostei muito do artista estudado, com essa proposta de trabalhar a arte digital, aplicando nessa aprendizagem na releitura da obra. A pesquisadora além de motivada e organizada foi atenciosa com todos os participantes da oficina.</p>	<p>H6 – Nota 1000! Excelente conteúdo exposto a nos alunos. Tema abordado muito bom e interessante que foi capaz de tocar a atenção de todos. Nota 1000!</p>

M7 – Além de estar realizando uma pesquisa, senti que ela queria mais que a gente aprendesse e descobrisse o programa, incentivando e mostrando o caminho sendo sempre muito atenciosa.

H7 – Nota 10. Simpatia, ânimo e dedicação. Trabalho perfeito. O tema também porque era muito interessante logo não ficamos dispersos.

Todos os pesquisados afirmaram estar satisfeitos com o trabalho da pesquisadora, suas colocações, sua organização, seu empenho e motivação e consideraram acertada a escolha do tema por ela. Relataram que ela os auxiliou os em suas dúvidas quanto ao uso dos programas e ao responderem os questionamentos.

3 – *Avalie também sua participação.*

Feminino	Masculino
M1 – Não apresentou resposta para esta questão.	H1- Minha participação foi boa, porque penso ter dado o meu melhor e ter me dedicado até o ultimo segundo.
M2 – Participação mediana.	H2 – Minha participação, em minha opinião foi boa, pois no começo não sabia nem como começar a minha obra porém após serem apresentadas as obras de Kandinsky eu me inspirei mais e conclui três obras diferentes com a ajuda da pesquisadora.
M3 – Foi bem proveitosa, aprendi bastante.	H3 – Acredito que participei ativamente da oficina, uma vez que levei a sério e tentei fazer o melhor em minha releitura, além de ter adquirido novos conhecimentos acerca das artes.
M4 – Sobre minha participação posso dizer que me empenhei com toda a minha imaginação e força de vontade, desenhando e pintando o que captei dos quadros de Kandinsky.	H4 – Eu acredito que minha participação foi muito válida, tanto para o projeto quanto para uma experiência pessoal que adquiri.
M5 – Apesar de alguns problemas com os softwares, creio que foi boa a minha participação. Aprendi muito.	H5 - Procurei colocar em minha obra o que eu aprendi: que é deixar fluir o sentimento, por isso acho que a minha participação foi muito boa para o complemento da pesquisa.
M6 – Gostei de ter participado, pois conheci um artista que não conhecia, aprendi um novo programa e até criei	H6 – Acredito que tive uma boa participação, pois a todo momento demonstrei interesse pelo

uma obra.

M7 – Aprendi muito, e acho que foi boa minha participação.

conteúdo e prestei bastante atenção.

H7 – Fiquei bem atento e acho que cumpri bem meu papel.

Entre todos os pesquisados percebe-se por suas respostas que eles consideraram sua participação na oficina como boa. Afirmaram que buscaram realizar sua releitura da maneira mais criativa possível, desvencilhando-se das dificuldades iniciais de criação e uso dos programas para obterem os resultados desejados.

4 – Depois da Oficina, seu conceito de arte mudou?

Feminino	Masculino
M1 – Sim. Meu conceito de antes continua, entretanto agora também acho que a arte pode até ser uma tela vazia, mas nela está a arte de seu observador.	H1- Sim. Meu conceito de arte não é só o que é belo, porque posso interpretar e a minha imaginação achar o belo no que está confuso para alguns.
M2 – Não.	H2 – Sim, pois antes eu via apenas com um esforço e dedicação do artista, mas agora também vejo a arte como a perfeição, sendo ela de fácil ou difícil compreensão.
M3 – Sim. Mudou pouco. As obras eram desconhecidas para mim.	H3 – Sim. Percebo as artes como o astrônomo percebe o universo, algo amplo ou infinito.
M4 – Sim. Arte passou a ser a minha forma de ver o mundo e expressá-lo.	H4 – Não.
M5 – Não mudou, mas meu conhecimento sobre arte com certeza foi ampliado.	H5 - Sim. Aprendi que uma arte sempre tem uma história e que cada cenário até mesmo abstrato está sobre influência do sentimento.
M6 – Sim. Pois ampliou a mundo das artes para mim.	H6 – Sim e muito, arte é bem mais que eu julgava ser, é magnífica, maravilhosa e viciante!
M7 – Não, a arte não muda, só amadurece.	H7 – Não.

Nove dentre os quatorze pesquisados afirmaram que sua participação na oficina e os conteúdos nela trabalhados e as experiências vivenciadas influenciaram de certo modo o conceito de arte que construíram até então, renovando-o e dando-lhe maior significado.

5 – Em relação a aprender arte com o uso do computador, depois de participar desta aula de arte digital, você ainda pensa o mesmo que respondeu na primeira etapa deste questionário?

Feminino	Masculino
M1 – Sim. Como tudo no mundo tem seu aliado, a arte aliou-se ao computador, magníficas maneiras de se expressar, mil maneiras de deixar a criatividade surgir.	H1 - Sim, penso porque o computador é a tela de um artista da atualidade.
M2 – Sim, pois penso que a arte digital é totalmente visível, importante e possível.	H2 – Sim, pois mesmo no computador a gente pode misturar cores de tinta, usar pincéis diferentes, etc. arte Como eu já havia respondido antes, podemos produzir arte com o computador, graças aos avanços tecnológicos.
M3 – Não, afinal todo e qualquer aprendizado é válido para novas experiências.	H3 – Sim,mas de forma, digamos, que mais detalhada, já pensava que poderia criar arte em softwares, mas não sabia que o que sairia do computador era realmente arte.
M4 – Sim, pois sempre acreditei que o uso de computadores nos proporciona coisas incríveis.	H4 – Sim, porém meu conceito foi ainda mais reforçado sobre o valor do computador para as artes visuais.
M5 – Não. Eu pensava que seria bem mais fácil. Mas com certeza o computador é muito útil.	H5 - Sim. Na verdade o uso do computador me ajudou a criar o que já tinha vontade, o que foi numa oportunidade.
M6 – Sim, pois eu já acreditava no potencial do computador, como uma ferramenta importante, que possibilitou o surgimento dessa arte digital.	H6 – Sim, mas posso afirmar ainda que com o uso do computador podemos ter um melhor desempenho ainda.
M7 – Sim, a arte digital apesar de causar impacto, não causa o mesmo do que a arte ao vivo.	H7 – Não porque acho que é bem mais prático e fácil de fazer.

Pelas afirmações apresentadas pelos pesquisados o uso do computador no trabalho com Arte Visual Digital é muito produtivo e favorece sua criatividade e lhes permite explorar suas ferramentas para realizar criações de qualidade, precisão e originalidade, além de lhes permitir acesso às reproduções digitais de obras de artistas de todas as épocas e escolas sem terem que sair de seu ambiente. Contudo alguns pesquisados afirmaram que não se pode fazer uso

apenas desta modalidade de ensino. Ela deverá ser enriquecida com o contato com as obras em outros formatos.

Finalizando, a Oficina, a pesquisadora reuniu os arquivos com as produções digitais dos pesquisados em um pendrive para posteriormente imprimir as imagens que serão expostas à apreciação de todos na escola, tão logo aconteça o retorno às aulas após as férias. A postagem das imagens nos blogs dos alunos e site da escola também ocorrerá no referido período.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas afirmações apresentadas pelos alunos pesquisados, nas observações da pesquisadora e nas vivências advindas da prática com arte e tecnologia na Oficina proposta e aplicada, justifica-se afirmar que as indagações que nortearam este estudo encontraram aqui respostas consideráveis, não completas nem tampouco definitivas, mas também originaram outros questionamentos tão interessantes e instigadores.

Dentre as questões para as quais buscou-se soluções, destacam-se: o uso das novas tecnologias digitais no Ensino de Artes Visuais favorece o aluno no desenvolvimento de sua capacidade de apreciar, fruir e produzir arte? A utilização de imagens, uma vez estando disponíveis apenas no formato digital, leva o aluno ao mesmo nível de entendimento e de experimentação daquele que se alcança, quando se tem contato direto com a imagem em seu suporte original? Estas imagens teriam sobre o aluno o mesmo impacto das imagens convencionais? O professor de Ensino de Artes Visuais poderia obter êxito, em suas aulas, ao aplicar uma atividade de releitura de obras de um pintor, sem que seus alunos tenham acesso aos quadros originais deste artista, partindo apenas da análise de suas obras no formato eletrônico?

Em resposta à questão relacionada ao uso do computador no Ensino de Artes Visuais, de acordo com o que afirmaram os pesquisados, este os favorece, pois lhes possibilita inúmeras oportunidades de experimentar Arte, oferecendo-lhes momentos de apreciação, fruição e produção artísticas que lhes despertam grande avidez por aprender, fazer, e continuar aprendendo e fazendo Arte. Contudo, percebeu-se também que para alguns esta não deve ser a única forma de contato com a arte, pois se limita a um contato virtual, abstrato com a obra apreciada. Não proporciona experiências com o concreto, aquilo que pode ser percebido com todos os sentidos humanos e não só pela visão ou audição, pois ao produzir ou apreciar arte fazendo uso de tintas, pincéis, massas de modelagem, colagem, tem-se uma gama ainda maior de experimentações. O ideal seria a combinação de diversos suportes, materiais, técnicas, objetos com o computador.

Algo também a se considerar é que as limitações na aplicação da atividade prática de arte digital como as dificuldades no uso dos softwares, problemas relacionados com mau funcionamento de máquinas, e tempo limitado podem ser tomados como entraves na realização de práticas deste gênero e na obtenção de êxito e posterior alcance dos objetivos propostos. No caso específico da Oficina referida nesta pesquisa, o tempo e o desconhecimento quase que por completo dos programas escolhidos, por parte dos pesquisados, foram fatores que de certa forma impediram que a atividade de produção de um vídeo de animação, a partir do uso da imagem produzida na releitura, fosse completada por treze dos quatorze pesquisados. Além disso, os pesquisados interessaram-se muito pelo software de edição de imagens estáticas Corel Photo Paint X5 e detiveram-se em seu uso, produzindo duas ou mais releituras diversas.

Sugere-se aqui então, para que se obtenha um maior êxito neste uso, que a escolha dos softwares seja feita a partir de uma sondagem com os alunos no sentido de elencar quais são programas conhecidos por eles e que agilizariam o processo de produção das imagens e animações, visando possibilitar a todos os alunos chances reais de concluir o trabalho proposto na íntegra. Em relação ao tempo de aplicação da atividade deverão ser reservadas mais aulas, respeitando-se assim o ritmo de cada aluno, dando-lhes a oportunidade de fazerem escolhas de temas, cores, formas, movimentos, músicas com mais vagar e qualidade. E também o número de releituras precisa ficar definido antes para que se possa fazer uso do tempo para a tarefa da animação.

De acordo com as observações da pesquisadora, trabalhar com o Ensino de Artes Visuais aliado à tecnologia é extremamente favorável aos alunos, pois ela percebeu no comportamento dos mesmos que o grau de interesse que demonstraram é certamente maior devido ao fascínio que o digital lhes provoca. Apresentações de slides, vídeos bem produzidos, ferramentas de edição de imagens são recursos que instigam a imaginação dos alunos e os fazem sentirem-se motivados. Estas práticas os retiram da rotina das atividades das outras disciplinas e os transportam para o mundo onde eles podem ser eles mesmos sem deixar de considerar a existência do outro. Também segundo a pesquisadora, para o professor, esta motivação também acontece, pois uma vez

que seus alunos demonstram estar interessados em suas propostas de ensino, aquele passa a se sentir mais seguro e a buscar cada vez mais, se inteirar das novidades tecnológicas que por ventura surgirem, para integrá-las no dia a dia da escola, consolidando assim um processo de aprendizagem para toda vida que favorece a ele e aos seus alunos, no momento em que interagem em sala e na vida fora dos muros da escola.

Em relação à pergunta: a utilização de imagens, uma vez estando disponíveis apenas no formato digital, leva o aluno ao mesmo nível de entendimento e de experimentação daquele que se alcança, quando se tem contato direto com a imagem em seu suporte original, percebeu-se que para mais da metade dos pesquisados o envolvimento com a obra digital está longe de ser o ideal embora seja importante e benéfico para a aprendizagem no Ensino de Artes Visuais. Entende-se que eles consideram que nada substitui o contato real com o objeto observado, mas ter esta visão digital da obra já os favorece, dirimindo um pouco o impacto dos fatores de ordem educacional, econômica, geográfica, cultural, histórica, social, cronológica, que poderiam impedi-los de ir ao encontro desta obra. De acordo com as análises da pesquisadora, para o professor, este uso das imagens digitais, possibilita a ampliação dos recursos que teria ao seu dispor para realizar melhor seu trabalho, mas não lhe permite acomodar-se, acreditando que não seja necessário proporcionar aos alunos estes contatos através da organização de visitas a museus, ateliês, centros culturais, lugares que por excelência, possibilitam as tão diversificadas e desejáveis experiências sensoriais e emocionais que estes ambientes favorecem.

Considerando neste momento a questão: estas imagens teriam sobre o aluno o mesmo impacto das imagens convencionais, pode-se dizer que para muitos deles antes do impacto que as imagens possam provocar está o impacto que as tecnologias causam. Tanto isto se confirma como verdade que em seus relatos, os alunos afirmaram que seu interesse pelas obras de Kandinsky aumentaram quando as viram combinadas com movimento, efeitos e som. A informática por si só já atrai com bastante força o olhar dos educandos e isto se notou claramente em cada pesquisado, segundo as observações da pesquisadora. Contudo, volta-se aqui ao mesmo argumento anterior, onde se diz que a experiência virtual não

sobrepõe a concreta, e nem a concreta deve prescindir da virtual. Não são, portanto forças antagônicas, mas têm maior valor quando combinadas. Para o professor, o esperado impacto que as imagens possam causar está muito mais relacionado com o que os alunos irão realizar após o contato com elas do que com o suporte em si, pois acredita que seja este o papel da tecnologia na educação, o de diminuir distâncias, barreiras, e o de ampliar possibilidades. O professor considera importantíssimo o processo em si. A tecnologia não veio substituir o contato com o real, e nem deve fazê-lo, mas trouxe a possibilidade da experiência virtual, bastante considerável na realidade atual.

Para enriquecimento da metodologia aqui proposta, e também no sentido, de se comprovar as afirmações ditas no parágrafo anterior, o professor poderá definir como atividade inicial a visita a um museu real, no qual estejam obras do artista escolhido para estudo, antes de ser realizada a Oficina propriamente dita. Além disso, a obra produzida na tela de um computador poderá ser reproduzida , por exemplo, em uma escultura ou mosaico.

Respondendo à última questão: o professor de Ensino de Artes Visuais poderia obter êxito, em suas aulas, ao aplicar uma atividade de releitura de obras de um pintor, sem que seus alunos tenham acesso aos quadros originais deste artista, partindo apenas da análise de suas obras no formato eletrônico, entende-se que a solução para ela relaciona-se com as elencadas anteriormente, pois se os alunos são instigados a produzirem Arte a partir do contato digital com obras e artistas, e percebe-se neles motivação e interesse, certamente subentende-se que o professor atingiu seus objetivos e obteve êxito, visto que as produções apresentadas por eles falarão por si mesmas.

Não é preciso que o aluno se destaque como artista, para que o professor entenda que fez um bom trabalho de intermediação entre a Arte, tecnologia e educando, mas o prazer despertado nele e satisfação provocada em seu interior por ter produzido algo autoral são sinais claros de que os objetivos foram alcançados. Durante a Oficina, de acordo com as observações da pesquisadora, os pesquisados, embora em sua maioria não tenham concluído a etapa final proposta, que era a produção do vídeo, mantiveram-se o tempo todo motivados,

interessados não se indispondo com questões como dificuldades de uso dos programas, ou demora na realização da tarefa de pintura ou no número de perguntas da atividade de responder aos questionários.

Nas respostas apresentadas por eles nota-se claramente esta postura. Se houvesse o contato com os quadros de Kandinsky, proporcionado por uma visita no Museu de Nova York, certamente esta experiência será magnífica, mas a possibilidade de observar obras e também produzir uma, concretizando-a com a impressão das imagens e posterior postagem na internet não deixa de ter seu encanto, impacto e valor para uma vida toda.

Pela participação ativa dos pesquisados que demonstraram interesse tanto em conhecer o artista quanto em aprender os programas e realizar suas produções, e pelos resultados obtidos tanto nas respostas aos questionários quanto nas obras construídas por eles, fica evidente, portanto, a importância deste tipo de atividade no Ensino de Artes Visuais, pois este modo de ensinar e aprender arte se adéqua perfeitamente à realidade na qual vive a sociedade atualmente.

Para a pesquisadora a realização desta Oficina aconteceu de modo que tanto ela quanto os alunos pesquisados puderam vivenciar uma experiência única da qual todos saíram com muitas respostas, mas também com novas indagações.

Juntos realizaram um trabalho no qual puderam apreciar arte, e também produzi-la. Buscaram encontrar-se consigo mesmos e com os outros através das atividades propostas. Mais do que o resultado de cada criação, alcançaram êxito tanto na construção das releituras quanto na construção das respostas, as quais se dispuseram a buscar juntos e também por lançarem outras questões sobre o tema arte, tecnologia e educação.

Em conjunto, perceberam quão importante é conhecer o que os envolve, entender o que os move, utilizar o que lhes está disponível, para manterem-se em constante aprendizado. A arte exige que os seus aprendizes sempre estejam em ação, criando não para ser tão somente famosos, respeitados, imitados, mas principalmente para serem felizes, fruírem a vida.

Faz-se aqui um convite ao leitor que se encontrar com este texto que dedique um tempo razoável a ler e refletir sobre as respostas dos alunos pesquisados, pois acredita-se que estas possam levá-lo a entendimentos e a outros questionamentos ainda mais interessantes e profícuos, encontrando assim respostas e soluções ainda não percebidas. Observar as imagens das obras que eles produziram também conduz a estas reflexões. Assim sendo, elas estão anexadas a esta pesquisa, ao final deste trabalho.

Considera-se assim que a metodologia proposta neste estudo pode e deve ser aplicada, pois certamente favorecerá a todos os que participarem deste projeto, sejam alunos ou professores.

As demais adequações que se fizerem necessárias poderão ser perfeitamente incorporadas às atividades propostas, pois cada professor sabe em que momento ou etapa do trabalho precisa fazer adaptações.

REFERÊNCIAS

- BLAZUS, Maria Cristina V.; AMADOR, Fernanda Spanier; OLIVEIRA, Andreia Machado. *Arte, educação, tecnologia: experimentação num campo transdisciplinar*. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/grupo.../GE01-3702--Int.pdf>> Acesso em: 12 maio 2011.
- BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. Investigação qualitativa em Educação: fundamentos, métodos e técnicas. In: *Investigação qualitativa em educação*. Portugal: Porto Editora, 1994. p. 11.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: arte*. Brasília: MEC / SEF, 1998. 116 p.
- BUENO, Maria Lucia. *Artes plásticas no século XX*. Campinas: Editora da Unicamp, 1999.
- CASTRO, Ana Paul Pontes de; FERNANDES, Olivia Paiva; LIMA, Yara Porto de Paula. Inserção do professor no universo digital: desafios do processo. *Teias*. Rio de Janeiro, ano8, n. 15-16, jan./dez. p. 1-13. 2007.
- CHIPP, Herschel Browning. *Teorias da arte moderna*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. p. 143-188.
- COSTA, Marco Antônio F. da; COSTA, Maria de Fátima Barrozo da. *Metodologia da pesquisa: conceitos e técnicas*. Rio de Janeiro: Intertexto, 2001.
- CUNHA, F.P. *O ensino da arte digital nas escolas brasileiras: e-laissez-faire, tecnicismo ou educação crítica?* Disponível em: <http://www.cleabrasil.com.br/Grupos/GRUPO%20%20AZUL/O%20ENSINO%20DA%20ARTE%20DIGITAL.pdf>.. Acesso em 12 maio de 2011.
- D'AMBRÓSIO, Ubiratan. Novos paradigmas de atuação e formação docente. In: PORTO, Tânia Maria Esperon. (Org.) *Redes em construção: meios de comunicação e práticas educativas*. Araraquara: JM, 2003. p. 55-77.
- DOMINGUES, Joana.(org.) *A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora da UNESP, 1997.
- _____. *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora da UNESP, 2003.
- FONSECA, Daisy da Costa Lima; FERREIRA, Simone de Lucena. *A formação do professor e as tecnologias da informação e comunicação: desafios contemporâneos*. *Revista da Faced*, n. 10. 2006. p. 61-72.

FORTUNA, Marlene. *Arte abstrata: uma nova forma de comunicação que exige realfabetização visual em. Um princípio diferente de educar.* Congresso Brasileiro da Comunicação, 24, Campo Grande/MS, SET. 2001. Disponível em:< http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2001/papers/COMUNICACOES_FORTUNA.pdf>. Acesso em: 12 maio 2011.

FREITAS, Neli Klix. *Trajetórias de mestres.* Disponível em:< <http://www.uniube.br/propep/mestrado/revista/vol05/13/artigos/A-13-004-Final.pdf>>. Acesso em: 12 maio de 2001.

GEREMIAS, Bethânia Medeiros. *Entre o lápis e o mouse: práticas docentes e tecnologias da comunicação digital.* Florianópolis, SC, 2007. 127 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-graduação em Educação Científica e Tecnológica.

GOMBRICH, Ernest Hans. *A história da arte.* Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: LTC, 2009. 686 p.

HAGIHARA, Márcio. Encontro Nacional da Associação de Pesquisadores de Artes Plásticas Dinâmicas Epistemológicas em Artes Visuais, 17. *Cor, linha e plano sobre abstração: pós-estruturalismo e a crítica da pintura abstrata.* Anpap, 17, Florianópolis, ago./ 2008.

LEÃO, Raimundo Matos de. *Apreciação da obra de arte: a proposta triangular.* *Revista de educação CEAP*, ano 11, n. 43, Salvador, dez. 2003. p. 55-65.

LIMA, Luiz Costa. *O não-figurativo: um fragmento.* Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: < <http://periodicos.uesb.br/index.php/floema/article/viewFile/74/78>>. Acesso em: 12 maio 2011.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E.D.A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.* São Paulo: EPU, 1986.

MARCO, Kátia de. A diluição do autor na ciberarte. In: MEDEIROS, Maria Beatriz. (org.). *Arte em pesquisa: especificidades.* Brasília: Editora UNB. Disponível em:< <http://www.gestaocultural.org.br/pdf/autornaciberarte-katia.pdf>>. Acesso em: 14 maio 2011.

MARTINS, Alice Fátima. Encontro Nacional da Associação de Pesquisadores de Artes plásticas dinâmicas epistemológicas em Artes Visuais, 16. *Novas tecnologias e o ensino de artes visuais: algumas considerações.* Anpap, 16, Florianópolis, 2007. Disponível em:< <http://www.anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/063.pdf>>. Acesso em: 14 maio de 2011.

MERCADO, Luis Paulo Leopoldo. *Formação continuada de professores e novas tecnologias.* Maceió: EDUFAL, 1999.

PEDROSA, Israel. *Da cor à cor inexistente*. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2010. 256 p.

PEREIRA, João Haroldo Borges; VIEIRA, Josiane Vanderlinde; GONÇALVES, Marília Matos; ULBRICHT, Vania Ribas. *O ambiente hipermídia geometrando: módulo polígono*. Congresso Internacional de Engenharia Gráfica, 14, Santander, Espanha, 2002. Disponível em:<O ambiente hipermídia geometrando: módulo polígono>. Acesso em: 14 maio 2011.

PIMENTEL, Lúcia Gouveia. Tecnologias contemporâneas e o ensino da arte. In: BARBOSA, Ana Mae. *Inquietações e mudanças no ensino da arte*. São Paulo: Cortez, 2002. p. 113-121.

RUSH, Michel. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

READ, Herbert. *Uma história da pintura moderna*. Tradução de Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p. 147-218.

_____ *A educação pela arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 366 p.

SANGOI, Tânia Losekann. *Artes Visuais e tecnologias digitais na formação continuada dos profissionais de ensino médio*. 2006. 246 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS. Disponível em:<http://ppge.rswa.com.br/wp-content/uploads/2010/12/diss_losekann_06.pdf>. Acesso em: 10 out 2010.

SANTOS, Mônica Loss; CORRÊA, Ayrton Dutra. *Universo digital no ensino da arte na contemporaneidade para formação inicial do professor de artes visuais*. Disponível em:<<http://www.ufsm.br/gpforma/2senafe/PDF/017e5.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2010.

SOSNOWSKI, Katyuscia; BORGES, Márcia Souza Caselgrandi. *Arte-educação on line: formação continuada para professores de artes visuais no uso das tecnologias contemporâneas no âmbito escolar*. *Novas tecnologias*. v.8, n.2, jul., 2010. Disponível em:< <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/15215/8978>>. Acesso em: 12 maio 2011.

REZENDE, Paulo Vicente de; VIDIGAL, Leonardo Álvares. *A utilização de novas mídias no ensino de artes visuais na escola da rede pública*. Disponível em:<<http://www.cleabrasil.com.br/Grupos/GRUPO%204%20MARROM/A%20UTILIZA%20C3%87%20C3%83O%20DE%20%20NOVAS%20M%C3%8DDIAS.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2011.

TARDIF, Maurice. *Saberes docentes e formação profissional*. Petrópolis: Vozes, 2002.

APÊNDICE A – Carta de Inscrição para participação na Oficina de Arte Digital

Querido (a) _____,

Estou realizando uma pesquisa para construção de meu trabalho de conclusão do Curso de Pós-Graduação no Ensino de Artes Visuais da UFMG. O tema do estudo é: O ensino de Artes Visuais com ênfase no uso do computador para a realização de uma atividade de releitura digital das obras do pintor abstracionista Wassily Kandinsky.

Sendo assim, uma das etapas deste estudo é a realização de uma Oficina de Arte digital, cujo público alvo são os alunos do ensino médio do Cefet-MG, Campus Curvelo.

O roteiro da referida atividade apresenta-se a seguir:

- Apresentação de vídeos com a biografia e obras de Wassily Kandinsky;
- Preenchimento da 1ª parte de um questionário: impressões sobre as obras visualizadas de Kandinsky;
- Apresentação do software Corel Photo Paint X5 e demonstração de seu uso.
- Realização da atividade de releitura digital (pintura digital) a partir da seleção de uma das obras de Kandinsky;
- Preenchimento da 2ª parte de um questionário: considerações sobre a realização da atividade;
- Apresentação de vídeos de animação produzidos com as imagens reproduzidas das obras de Kandinsky;
- Apresentação do software After Effects CS3 e demonstração de seu uso;
- Realização da atividade de criação de uma animação com as imagens produzidas na atividade anterior;
- Preenchimento da 3ª parte e 4ª parte de um questionário: considerações sobre a realização desta etapa e da Oficina;
- Posteriormente a Oficina, impressão das imagens produzidas e exposição das mesmas;
- Postagens dos vídeos no site da escola e em blogs de alunos.
- Emissão de certificado.

Este convite é pessoal e intransferível. Caso você o aceite, preencha a ficha de inscrição disponível a seguir. Caso não deseje participar, por favor, devolva esta carta-convite em branco. Se por ventura, tiver feito sua inscrição e não puder participar, comunique-me com antecedência, pois o grupo de alunos tem que

constar de no mínimo 10 participantes, sendo a metade de alunas e a outra de alunos. Logo outro aluno ou aluna deve ser selecionado. Esta é uma exigência da UFMG para a realização da pesquisa.

Faremos um pequeno intervalo, no qual lancharemos.

A oficina acontecerá no dia 29 de junho às 15h com duração de 4h no laboratório de Informática do Cefet-MG, Campus Curvelo.

Reitero que todos os dados pessoais serão considerados sigilosos, não sendo, portanto revelados a outrens. As respostas dos questionários serão analisadas e apresentadas, vez por hora no texto do trabalho, mas sempre de autoria anônima, respeitando-se sempre as individualidades e a criatividade de cada um. Você terá total liberdade de realizar suas criações a seu gosto, respeitadas as orientações estabelecidas durante a realização da Oficina.

Desde já agradeço sua colaboração, pois ela será de fundamental importância para a realização de minha pesquisa. Sem sua participação ela seria inviável.

Abraços, Maria Inês Passos Pereira Bueno

.....
FICHA DE INSCRIÇÃO PARA OFICINA DE ARTE DIGITAL

Nome: _____

Idade: _____

Curso: _____ Série: _____

Você tem algum conhecimento no software:

() Corel Photo Paint X5 () After Effects

() Não conheço nenhum dos dois softwares

Você já participou de alguma oficina de arte digital antes:

() Sim () Não

APÊNDICE B – Questionários aplicados aos pesquisados

Nome: _____

Questionário: 1ª ETAPA

1 – Por que razão você aceitou o convite para participar desta Oficina de Arte Digital?

2 – Para você, o que é arte?

3 – Você acredita que é possível aprender arte com o uso do computador?

sim não Justifique sua resposta:

4 – Ver telas de pintores somente no formato digital possibilita apreciar e produzir arte eficazmente?

sim não Justifique sua resposta:

Questionário: 2ª ETAPA

5 – Você já conhecia Wassily Kandinsky?

sim não

6 – Já tinha visto alguma reprodução de suas obras?

sim não

Onde? Internet Livros Revistas
 Jornais Museus

7 – Enquanto observava as imagens, conseguiu perceber nelas, as mudanças evolutivas no trabalho do pintor?

sim não Justifique sua resposta:

8 – Quanto à teoria artística dele: a arte é a expressão de uma necessidade interior, e não precisa representar fielmente a imagem que expõe. Você concorda com ela?

sim não Justifique sua resposta:

9 – As obras de Kandinsky prenderam seu olhar?

sim não Justifique sua resposta:

10 – Que emoções, sensações ou impressões, as imagens de Kandinsky provocaram em você?

11 – Alguma delas marcou você de modo especial?

sim não Justifique sua resposta:

12 – Se há alguma que o encantou, descreva-a como a vê.

Questionário: 3ª ETAPA

13 – As imagens e os vídeos que você viu trouxeram-lhe, algum significado, sentido, interesse, motivando-o a também fazer sua releitura de uma de suas obras?

() sim () não Justifique sua resposta:

14 – Relate a experiência de tomar conhecimento dos softwares disponibilizados a você para a realização desta atividade de Artes Visuais.

15 – Explique resumidamente como organizou seu pensamento para criar sua imagem. Dê um título a ela. Cite também o título da obra de Kandinsky da qual você fez a releitura.

16 – Agora descreva também como processou a criação de seu vídeo de animação.

Questionário: 4ª ETAPA

17 – Apresente suas impressões sobre as atividades realizadas na Oficina: tema, artista, imagens, programas, ambiente, grau de interesse despertado, resultados, etc.

18 – Avalie o trabalho da pesquisadora que aplicou a oficina: conteúdo, escolha do tema, apresentação das propostas de trabalho, aplicação das atividades, organização, motivação, etc.

19 – Avalie também sua participação.

20 – Depois desta Oficina, seu conceito de arte mudou?

() sim () não Justifique sua resposta:

21 – Em relação a aprender arte com uso do computador, depois de participar desta aula de arte digital, você ainda pensa o mesmo que respondeu na primeira etapa deste questionário? Justifique sua resposta:

Obrigada por sua gentil participação. Inês

***Maravilhosa é a tela vazia. Mais bela que certos quadros...
Wassily Kandinsky***

ANEXO A – Fotografias tiradas durante a realização da Oficina de Arte Digital

Figura 8 – Pesquisados respondendo aos questionários



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 9 – Pesquisados respondendo aos questionários



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 10 – Pesquisados utilizando o programa Corel Photo Paint X5



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 11 – Pesquisados utilizando o programa Corel Photo Paint X5



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 12 - Pesquisada realizando sua pintura digital



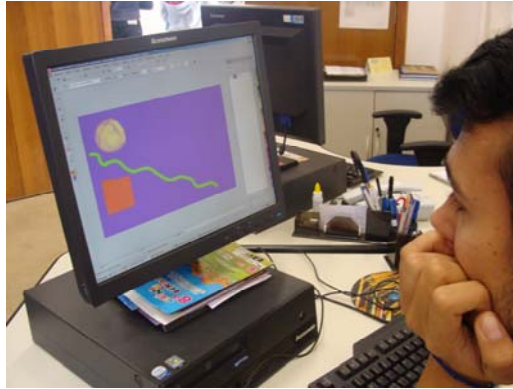
Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 13 - Pesquisado realizando sua pintura digital



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 14 – Pesquisado realizando sua pintura digital



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 15 – Pesquisado realizando sua pintura digital



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 16 – Releitura finalizada de um pesquisado



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 17 – Pesquisado utilizando o programa Adobe After Effects CS3



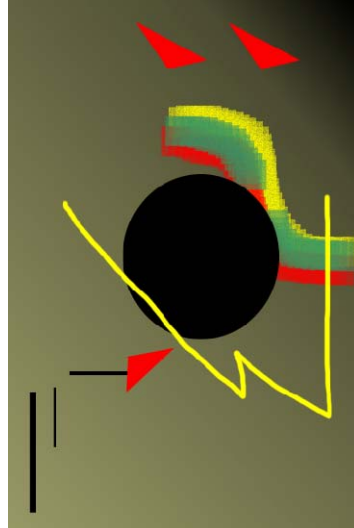
Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 18 – CD com biografia, de Kandinsky e coletânea de suas imagens entregue aos pesquisados

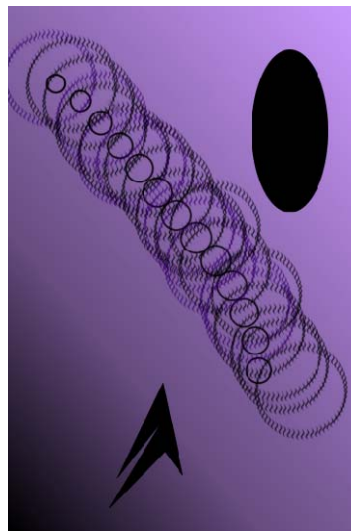


Fonte: Acervo digital da pesquisadora

ANEXO B – Pinturas digitais produzidas pelos pesquisados

Figura 19 – Pintura do pesquisado C

Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 20 – Pintura do pesquisado C

Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 21 – Pintura do pesquisado K



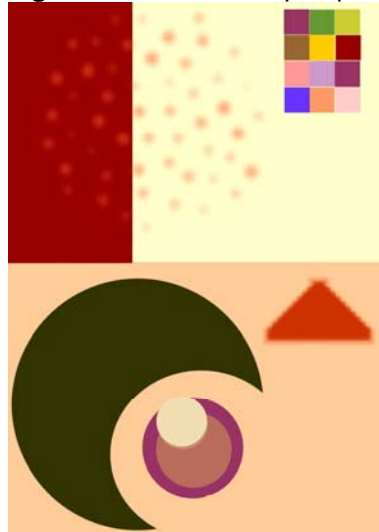
Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 22 – Pintura do pesquisado K



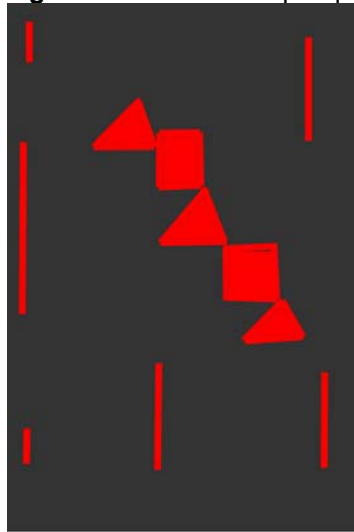
Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 23 – Pintura do pesquisado K



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 24 – Pintura do pesquisado S



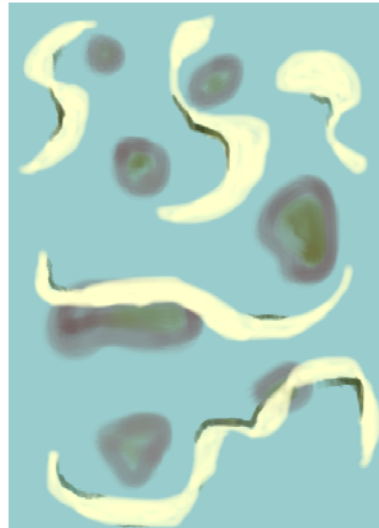
Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 25 – Pintura do pesquisado L1



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 26 – Pintura do pesquisado L2



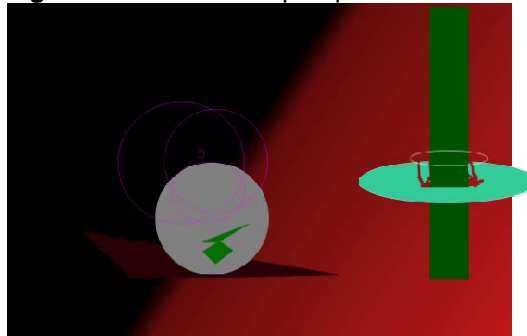
Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 27 – Pintura do pesquisado M1



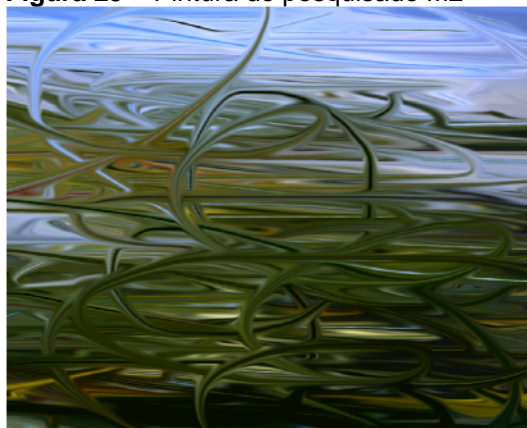
Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 28 – Pintura do pesquisado M2



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 29 – Pintura do pesquisado M2



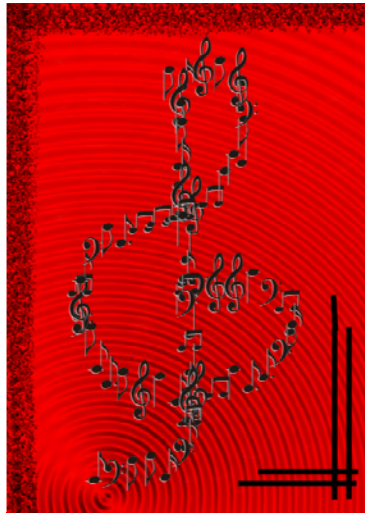
Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 30 – Pintura do pesquisado M2



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 31 – Pintura do pesquisado R



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 32 – Pintura do pesquisado R



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 33 – Pintura do pesquisado R



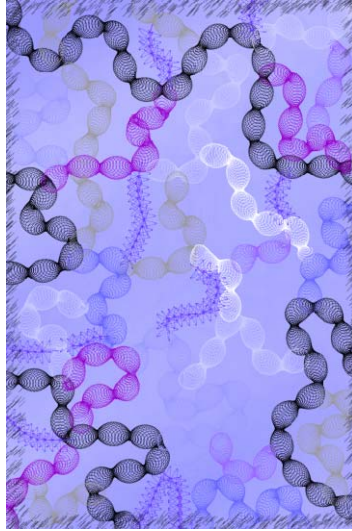
Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 34 – Pintura do pesquisado P



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 35 – Pintura do pesquisado T



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 36 – Pintura do pesquisado V



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 37 – Pintura do pesquisado X



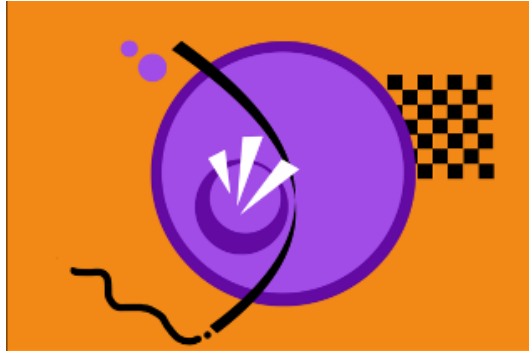
Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 38 – Pintura do pesquisado X



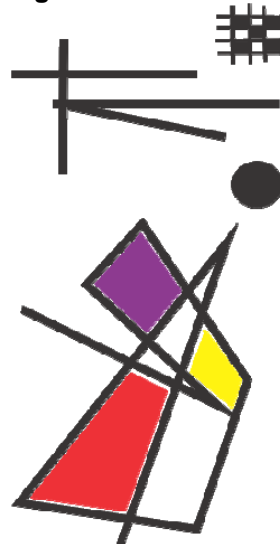
Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 39 – Pintura do pesquisado B



Fonte: Acervo digital da pesquisadora

Figura 40 – Pintura do pesquisado T



Fonte: Acervo digital da pesquisadora