

SARAH MISSIAGGIA VELASCO



O ENSINO DE ARTE MEDIADO PELA TECNOLOGIA
o audiovisual como manifestação artística no ensino de Arte

GOVERNADOR VALADARES

2011

SARAH MISSIAGGIA VELASCO

O ENSINO DE ARTE MEDIADO PELA TECNOLOGIA
o audiovisual como manifestação artística no ensino de Arte

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: Geraldo Freire Loyola

GOVERNADOR VALADARES

2011

Velasco, Sarah Missiaggia

O ensino de Arte mediado pela tecnologia: o audiovisual como manifestação artística no ensino de Arte: Especialização Em Ensino de Artes Visuais / Sarah Missiaggia Velasco. – 2011 42 f.

Orientador (a): Geraldo Freire Loyola

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. Loyola, Geraldo Freire II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes III. O ensino de Arte mediado pela tecnologia.



**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 ensino de Arte mediado pela tecnologia: o audiovisual como manifestação artística no ensino de Arte*”, de autoria de *Sarah Missiaggia Velasco*, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes membros:

Orientador: Geraldo Freire Loyola – EBA/UFMG

Cláudia Regina - EBA/UFMG

GOVERNADOR VALADARES

09 de outubro de 2011

Dedico aos meus pais que sempre me apoiaram e mostraram que o conhecimento é um grande tesouro.

Ao Mayer, meu amor e companheiro, pelo carinho de sempre, força e paciência nas horas difíceis de construção deste trabalho.

Ao meu querido irmão que, como estudante, sempre foi um exemplo para mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus por estar ao meu lado sempre.

Ao professor Geraldo Freire Loyola pela ótima e competente orientação, agilidade nos retornos e valiosas contribuições, essenciais para a construção deste trabalho.

Aos meus tutores Álvaro e Hednamar pelos conhecimentos transmitidos durante o curso. Em especial a Hednamar pelo empenho e dedicação ao me ajudar quando me vi confusa, e resolvi dar outro rumo ao projeto.

RESUMO

O presente trabalho aborda o ensino de Arte mediado por novas tecnologias e as formas de expressão artísticas relacionadas a ela. Apresenta o audiovisual como uma manifestação artística, mostrando possibilidades de sua utilização com os alunos, nas atividades do ensino de Arte. Sugere que os professores estejam atentos a essas novas tecnologias que já fazem parte do cotidiano dos alunos, e que podem ser usadas para construção de conhecimento em arte.

Palavras-chave: Ensino de Arte, novas tecnologias, audiovisual.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: <i>Dream</i>	31
------------------------------	----

SUMÁRIO

Introdução.....	10
1. Ensino de Arte.....	13
1.1. Histórico, metodologias e conceitos contemporâneos.....	13
1.2. Tecnologias.....	16
2. Tecnologias contemporâneas.....	19
2.1. Tecnologia e arte.....	19
2.2. Audiovisual e educação.....	20
2.3. Dispositivos tecnológicos no ensino de Artes Visuais.....	22
3. A arte audiovisual e o ensino de Arte.....	27
3.1. Audiovisual como expressão artística.....	27
3.2. O potencial pedagógico da vídeo instalação no ensino de Arte sob o olhar de Greice Cohn.....	30
Considerações finais.....	38
Referências.....	40

Introdução

O ensino de Arte passou por diversas transformações ao longo de sua história, mas, ainda hoje, não é reconhecido como área de conhecimento por algumas escolas. As demandas por novas mudanças e transformações continuam, principalmente, na atualidade, com o uso e difusão de equipamentos de tecnologia. A introdução da tecnologia aliada à arte e ao ensino de Arte é fundamental no processo evolutivo do ensino de Arte. Os dispositivos tecnológicos presentes no nosso cotidiano contribuem para a construção do conhecimento e criatividade em arte, eles “falam a mesma língua” dos jovens, por isso, estimulam e despertam o interesse deles. De maneira geral, o presente trabalho trata sobre o ensino da arte e sua relação com a tecnologia.

No primeiro capítulo é abordado um breve histórico do ensino de Arte no Brasil, a importância e influência da abordagem triangular de Ana Mae Barbosa no ensino de Arte e os conceitos contemporâneos do ensino. Outra questão levantada é a dificuldade enfrentada pelos professores de colocarem em prática as ações didáticas para se ensinar Arte, de modo a estimular a construção de conhecimento em arte e ampliar a percepção estética dos alunos. Neste capítulo, também, são apresentadas questões da relação do ensino de Arte com a tecnologia. Além de proporcionar, através da *internet*, uma maior divulgação e facilidade de acesso às manifestações artísticas, com a tecnologia a arte ganhou novos formatos e pode ser usada como importante ferramenta para diversas produções artísticas e para o ensino de Arte.

O segundo capítulo mostra que o uso da tecnologia para fins artísticos não é uma prática recente. Mas para se fazer o uso dessa tecnologia, tanto para as produções, quanto para o ensino de Arte deve-se ter uma preocupação estética e inovadora e não, simplesmente, utilizá-la de forma alienada, sem que haja criatividade, aprendizagem e conhecimento. O capítulo apresenta parte da história do audiovisual e reflete sobre possibilidades do seu uso como manifestação artística no ensino de Arte e como um meio didático que possibilita ao aluno se

expressar em Arte. São abordadas, através de exemplos, alguns projetos desenvolvidos em Arte mediados pelo uso de equipamentos e dispositivos tecnológicos que podem ser usados para produções artísticas e a importância da *internet* neste processo. O segundo capítulo, ainda, discorre sobre as tecnologias contemporâneas no contexto social; a disseminação e facilidade de acesso aos dispositivos tecnológicos existentes no mercado que passaram a fazer parte do cotidiano de um número cada vez maior de pessoas; a *internet*, o computador, as novas mídias e outros aparatos tecnológicos que estão disponíveis a todo instante.

O terceiro e último capítulo discorre sobre formas de expressão artística relacionadas à tecnologia. Conceitos de produções contemporâneas como “arte holográfica”, “arte em meios digitais”, “arte comunicação”, “arte na rede/*web art*”, “*videoart* e vídeo instalação” e outros verbetes são exemplificados para definir estas manifestações. Dentre essas formas de expressão, a *videoarte* e a vídeo instalação tiveram um maior destaque no texto. Por fim, o audiovisual é mostrado como expressão artística, através do trabalho da professora Greice Conh que introduz o uso de vídeo instalação no ensino de Arte.

Este trabalho buscou autores que apresentam propostas didáticas para trabalhar o audiovisual no ensino de Arte, envolvendo momentos de fruição, análise e reflexão sobre as obras e produção. Discute sobre a importância de uma metodologia que fortaleça o uso do audiovisual na disciplina de Arte, tanto para reforçá-lo como expressão artística possibilitando ao aluno experiências e vivências no campo da apreciação, reflexão e elaboração artística, quanto para proporcionar a ele uma maior aproximação com os meios digitais de comunicação tão presentes, hoje, no nosso cotidiano. O ensino do audiovisual é um importante meio para desenvolver as potencialidades dos alunos, sua percepção e criatividade. É um canal de expressão.

O embasamento teórico deste texto teve como referência os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN – Arte) e o Conteúdo Básico Comum (CBC), proposta curricular do ensino de Arte da Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais (SEEMG). Também como referencial teórico no ensino de Arte, o

texto da professora Juliana Gouthier contribuiu para conhecer e abordar parte da história do ensino de Arte no Brasil, além de apresentar, no seu texto, idéias de Ana Mae Barbosa, pesquisadora referência em ensino de Arte no Brasil, que sistematizou a Abordagem Triangular.

Para abordar audiovisual usou-se o autor Maurício Gino, que fala da educação para a expressão audiovisual como uma rica e ampla possibilidade de desenvolvimento das potencialidades criativas dos jovens e indica conteúdos, estratégias e práticas de ensino de artes audiovisuais.

Além destes, os textos de Lucia Gouvêa Pimentel, Arlindo Machado, Geraldo Loyola, Sérgio Villaça e Greice Cohn foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.

1. Ensino de Arte

1.1 Histórico, metodologias e conceitos contemporâneos

Ao longo da história, ocorreram diversas mudanças na trajetória do ensino de Arte no Brasil até que se chegasse ao conceito contemporâneo que reconhece oficialmente a Arte como área do conhecimento. LOYOLA (2011) ressalta:

As concepções contemporâneas do ensino de Arte pressupõem a arte como área de conhecimento, como expressão e como cultura e as orientações didáticas devem priorizar ações e intervenções que estimulem a construção de conhecimentos em arte e a ampliação da percepção estética dos alunos (p. 2).

Ações didáticas, citadas pelo autor que, no passado, raramente eram experimentadas no ensino de Arte já que, durante muito tempo, a Arte foi colocada a serviço de outras áreas do conhecimento, como suporte para outras disciplinas, como ilustração de outros conteúdos, mas vazia de um conteúdo próprio e também como lembra GOUTHIER, (2008, p. 41), ocupando “o lugar de atividade, lazer ou relaxamento, sendo ignorada como área de conhecimento.”

Segundo SILVA, (2010, p. 20), “ao longo da história, o ensino da Arte e sua forma de aprendizagem se transformaram, de acordo com as reformas educacionais implantadas no país e também porque a arte se transforma.” Neste trabalho, abordaremos o período mais recente do ensino de Arte no Brasil, especificamente a partir de 1980.

Um importante marco para o ensino de Arte no Brasil, ocorrido em meio a transformações do reconhecimento da Arte como área do conhecimento, conforme relata GOUTHIER (2008), foi a elaboração da Abordagem Triangular pela pesquisadora Ana Mae Barbosa, no final da década de 1980 na qual o ensino da Arte é sintetizado no fazer artístico, na leitura da obra de arte e na história da arte.

No ano de 1996, destacamos outro importante marco ocorrido com a nova Lei de Diretrizes e Bases Nacional (LDBN – Lei 9.394. de 20 de dezembro de 1996), quando a denominação Educação Artística foi extinta das escolas e a

disciplina Arte foi reconhecida, oficialmente, como área de conhecimento, tornando-se componente curricular obrigatório na educação básica, com o intuito de promover o desenvolvimento cultural dos alunos. De acordo com PIMENTEL (2006) *apud* GOUTHIER (2008) esta mudança além de nominal, foi também estrutural já que passou de atividades recreativas ao compromisso de construir conhecimento em arte.

Segundo GOUTHIER (2008), a formulação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) em 1998, outro importante passo no reconhecimento oficial da arte, foi claramente baseado na Abordagem Triangular.

Atualmente, percebe-se uma maior difusão do ensino de Arte baseado na Abordagem Triangular. Um ensino focado no fazer, fruir e contextualizar a arte, todos no mesmo patamar de importância e sem uma sequência pré-estabelecida.

Segundo RIZZI (2008):

A Abordagem Triangular ao relacionar as três ações básicas e suas respectivas áreas de conhecimento considera arte como cognição e expressão. Pode ser operacionalizada a partir da articulação pertinente, orgânica e significativa dos domínios de conhecimento (p. 338).

A autora (2008) sugere seis sequências de possibilidades para a articulação dessas ações combinadas. Para ela, organização e flexibilidade no arranjo da proposta pedagógica são muito importantes.

Sequência 1: Apreciar, Fazer, Contextualizar; Sequência 2: Fazer, Apreciar, Contextualizar; Sequência 3: Contextualizar, Fazer, Apreciar; Sequência 4: Apreciar, Contextualizar, Fazer; Sequência 5: Contextualizar, Apreciar, Fazer; Sequência 6: Fazer, Contextualizar, Apreciar (p. 338)

RIZZI (2008) complementa que não existe uma combinação mais importante que a outra, não há uma hierarquia que indique um procedimento dominante. A escolha do professor em trabalhar com cada uma das combinações deve ser pautada na coerência entre os objetivos e métodos a serem alcançados.

No ensino de Arte é importante que os alunos tenham a habilidade de produzir sua arte, bem como apreciar o trabalho dos colegas e demais obras num

contexto local e mundial. No entanto, como vimos acima, para se ensinar Arte não existe uma fórmula única, um passo a passo infalível que serve para todos os momentos, são muitas as possibilidades, é um processo dinâmico que requer criatividade e estímulo do educador. É importante ressaltar que o professor deve ter autonomia para escolher suas abordagens didáticas. De acordo com SANTANA, (2008, p. 25) “a Arte, neste sentido é uma disciplina democrática, pois permite uma multiplicidade de observações sobre determinada obra.” Cada professor, com suas vivências e percepções, deve criar sua própria metodologia de trabalho que estimule os alunos a produzirem e os leve a refletir e contextualizar. O professor deve trabalhar visando sempre a formação artística e estética dos alunos e possibilitar a eles, nos exercícios, uma aproximação com sua própria cultura.

É preciso que as experiências sejam significativas para educandos e educadores. Para isso, o professor deve conhecer métodos e adequar o ensino a cada situação, construindo sua própria metodologia adaptada ao contexto dos alunos e a cada objetivo pretendido. A escolha do método, do caminho a ser trilhado deve atingir o resultado proposto, mas nem tudo pode ser exatamente premeditado. O processo do ensino não é unilateral, ele sofre influências também do educando, portanto, um mesmo trabalho proposto com a mesma metodologia, pode ser conduzido de formas diferentes em diferentes turmas, de acordo com a vivência de cada um. Como consequência surgirão, também, resultados distintos, o que não significa que um é certo e outro errado. A experimentação e descoberta de novas possibilidades do fazer artístico indicam, de acordo com REY (2002, p. 2) que “a arte produto de pesquisa não se limita à simples repetição de fórmulas bem-sucedidas.”

Atualmente, é possível perceber que, muitas das dificuldades que foram enfrentadas em toda trajetória do ensino continuam, até hoje, sendo uma árdua tarefa para os educadores. Entre as diversas barreiras, parcialmente, vencidas, durante esse período, várias ainda persistem; o ensino de Arte ainda é praticado, em algumas escolas, como entretenimento, em atividades que envolvem apenas recreação ou na ornamentação da escola para datas festivas.

É importante ressaltar, também, as várias dificuldades enfrentadas, atualmente, pelos professores que, mesmo capacitados e habilitados, encontram diversos impecilhos, como a postura da direção de algumas escolas que não têm uma visão da importância da Arte. Em algumas, muitas vezes, falta logística, não há sala ambiente, os laboratórios de informática, nem sempre, estão disponíveis e a carga horária é reduzida, o que inviabiliza novas propostas pedagógicas. Além disso, em muitas escolas a disciplina Arte não é contemplada em todos os anos do ensino fundamental e do ensino médio e é comum muitos professores da disciplina não possuírem formação em Arte.

1.2 - Tecnologias

Na atualidade, com diversos dispositivos de tecnologia a serviço de todas as áreas do conhecimento, o ensino de Arte, também, deve ser mediado pelo uso de tecnologias. O computador, a *internet*, o celular, as câmeras digitais e outros equipamentos são exemplos de equipamentos tecnológicos que fazem parte do cotidiano dos jovens, portanto, são ferramentas pedagógicas importantes e devem ser usadas a favor do ensino da Arte.

PIMENTEL (2006), em um de seus textos, destaca pontos comuns entre arte e ciência; um deles é o fato de todas duas serem áreas que se aliam à tecnologia para se desenvolver. Ambas são saberes que pressupõem um trabalho de informação e construção de conhecimento, porém, na arte, de uma maneira mais específica, isso deve também interagir com a emoção.

A arte ganhou, com a tecnologia, novos formatos, suportes e técnicas e deixou de ser apenas expressada em quadros ou esculturas, portanto, hoje, ao se falar de ensino da Arte é quase impossível desvinculá-lo ao uso da tecnologia.

O livro impresso já não é mais o único e melhor recurso didático para se ensinar Arte. Não podemos, porém, dispensar a riqueza e particularidade de um livro impresso, nem de uma boa biblioteca, mas temos, na atualidade, outras possibilidades mais práticas para acesso a imagens de obras de arte. O computador e a *internet* quebraram barreiras no acesso a informações, visitas

virtuais a museus e galerias de arte, portanto, o professor deve acompanhar este avanço. LOYOLA (2009), ressalta:

Os professores de Arte devem ficar atentos a essas novas tecnologias e apresentá-las aos alunos, uma vez que a interatividade implica em experimentações que agregam potencialidades para a construção de conhecimentos (p. 4).

Pela *internet* é possível visitar e interagir com os conteúdos disponíveis em instituições culturais, museus e galerias de arte, *blogs* e *sites* de artistas, se inteirar de várias informações sobre o tema buscado e com isso adquirir novas vivências. CALLEGARO (1999) *apud* LOYOLA (2009) ressalta:

Entrar num ambiente da internet, um museu ou galeria virtual, escolher as salas em que se quer entrar, as obras e seus autores, ler as informações sobre eles, observar com cuidado a imagem ampliada na tela, comentar sobre o que foi visto, fazer novas perguntas e querer ver novamente as imagens, pode se concretizar numa experiência artística (p. 233).

Além disso, o professor deve sempre procurar recursos que estimulem e despertem a curiosidade do aluno e que aproximem o ensino à sua realidade e interesse. Segundo LOYOLA (2011),

o material didático para a Arte deve ser instigante e despertar a curiosidade dos alunos, deve tocá-los esteticamente, no sentido de provocar estímulos e interesse em saber do que se trata, do que é feito, da possibilidade de experimentá-lo e compreendê-lo etc (p. 1).

A *internet*, os *softwares* gráficos de construção de imagens, os equipamentos de câmera fotográfica e vídeo, o próprio celular, que deixou de ter apenas a função de um aparelho telefônico e incorporou vários recursos tecnológicos como a captação de imagens e áudio, entre outros, são exemplos de tecnologias que fazem parte da realidade dos jovens e que servem como possibilidades de produção artística.

O professor deve trabalhar com esses recursos para que os alunos possam se expressar artisticamente, seja através da fotografia, da produção audiovisual

ou das artes gráficas. Além de criarem, através desta experimentação, eles terão contato direto com novas técnicas, poderão entender como são feitas algumas obras e analisá-las de forma crítica.

Quando se fala de *internet*, enxergamos, a princípio, sua finalidade apenas como meio de divulgação da arte, mas é preciso compreender que a *internet* é também um espaço de produção e expressão artística e que nela podemos encontrar *softwares* de criação e manipulação de imagens disponíveis para uso no ensino de Arte.

Importante ressaltar que, mesmo com toda tecnologia hoje disponível, não se trata de inferiorizar as artes tradicionais e seu ensino. De acordo com LOYOLA (2009),

também não se trata de desprezar ou ignorar a produção histórica dos meios tradicionais ou privilegiar a arte tecnológica (...) é importante ressaltar que o conhecimento sobre as novas formas de produção e criação de imagens é essencial para repensar, de forma contínua, o ensino de Arte na atualidade (p. 11).

Devemos, então, considerar esta integração da arte com as tecnologias como uma abertura de novas possibilidades para o ensino da Arte e não como a substituição de métodos tradicionais de ensino. Mesmo porque, esta substituição, na prática, nem sempre seria possível.

2. Tecnologias contemporâneas

2.1 Tecnologia e arte

O uso da tecnologia para fins artísticos não é uma prática recente, conforme relata PIMENTEL (2008, p. 114) “a arte, em todos os tempos, sempre se valeu das inovações tecnológicas para seus propósitos.” Para a autora, “seu ideal de transcendência ao comum necessita do que está disponível, para que algo seja criado.”

MACHADO (2004, p. 2) também compartilha com essa linha de pensamento; para ele “a arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo.” O autor relata uma série de experiências comuns entre conceituados artistas como Bach, Stockhausen, Edgar Degas e Marcel Duchamp que extraíram o máximo de possibilidades de instrumentos tecnológicos inventados na época em que viveram.

Além de utilizarem recursos tecnológicos na criação de seus trabalhos, os artistas, com essas ações, potencializam novas demandas para novas produções em arte. Segundo PIMENTEL (2008), algumas vezes, foi a arte que impulsionou o aparecimento de novas tecnologias, partindo da necessidade de manipulação e a preocupação estética com a imagem. Sobre esse aparecimento de novas tecnologias, projetadas para produção artística, MACHADO (2004) considera que, quando criadas, essas novas tecnologias não objetivam a arte em sua verdadeira essência, mas sim possuem uma finalidade capitalista, de produtividade em larga escala, para atender uma demanda industrial.

Em geral, aparelhos, instrumentos e máquinas semióticas não são projetados para a produção de arte, pelo menos não no sentido secular desse termo, tal como ele se constituiu no mundo moderno a partir mais ou menos do século XV. Máquinas semióticas são, na maioria dos casos, concebidas dentro de um princípio de produtividade industrial, de automatização dos procedimentos para a produção em larga escala, mas nunca para a produção de objetos singulares, singelos e “sublimes” (p. 2 e 3)

MACHADO (2004, p. 3) afirma que a fotografia, o cinema, o vídeo, o computador e os aplicativos explicitamente destinados à criação artística “foram

também concebidos e desenvolvidos segundo os mesmos princípios de produtividade e racionalidade, no interior de ambientes industriais e dentro da mesma lógica de expansão capitalista.”

De fato, com a diversidade de recursos tecnológicos disponíveis e as facilidades em manuseá-los, aumentam as possibilidades de usá-los sem que haja conhecimento artístico. No entanto, em qualquer produção artística, seja utilizando meios tradicionais ou recursos tecnológicos contemporâneos, deve-se buscar uma preocupação estética e inovadora e não simplesmente a utilização alienada, restrita aos recursos funcionais existentes nos equipamentos. De acordo com MACHADO (2004),

longe de se deixar escravizar pelas normas de trabalho, pelos modos estandardizados de operar e de se relacionar com as máquinas, longe ainda de se deixar seduzir pela festa de efeitos e clichês que atualmente dominam o entretenimento de massa, o artista digno desse nome busca se reapropriar das tecnologias mecânicas, audiovisuais, eletrônicas e digitais numa perspectiva inovadora, fazendo-as trabalhar em benefício de suas idéias estéticas. (p. 6)

É nessa perspectiva que também deve se pensar o uso de novas tecnologias no ensino de Arte. O professor deve estar atento para que o aluno não se envolva de forma alienada com os programas ou recursos sem que haja aprendizagem e conhecimento em Arte. O educador deve estimular a criatividade do aluno e propiciar possibilidades de construção do conhecimento artístico.

2.2 Audiovisual e educação

O uso do audiovisual na educação configura-se como um instrumento importante e diferente dos métodos tradicionais do ensino. A exploração dos recursos audiovisuais favorece ampliar o conhecimento dos alunos e estimular a pesquisa, extrapolando os limites dos exercícios repetitivos das atividades em Arte. Desta forma, a relação de ensino abre-se para novas experiências e possibilidades de construção de conhecimento.

A princípio, a implementação de recursos tecnológicos em sala de aula, ocorreu através do uso da televisão e vídeo cassete para exibição de filmes e, mais posteriormente, do uso do computador para a realização de pesquisas dos alunos na *internet* e para uso dos professores em apresentações de conteúdos para os alunos.

No ensino de Arte, de um modo geral, o audiovisual esteve sempre relacionado ao uso como simples suporte, como ferramenta auxiliar. Muitos professores utilizam recursos audiovisuais apenas como meio para apresentação de conteúdos e não como meio autônomo de expressão e criação artística.

VILAÇA (2006) faz um panorama da utilização especificamente do cinema na educação formal do Brasil. De acordo com o autor já na década de 1930, o governo propunha a inclusão do cinema nos sistemas de educação. Na década de 1940, intelectuais ligados ao movimento cineclubista e a universidades discutiam e elaboravam ações de inclusão do cinema nas escolas de Minas Gerais, sobretudo, em Belo Horizonte. No entanto, apesar dessas iniciativas a maioria das escolas quase sempre utilizou o cinema como mero auxiliar didático e, posteriormente, com a diminuição de custos de produção, começou a utilizar o potencial do cinema de outras formas. VILAÇA (2006) ressalta:

Com o barateamento da produção audiovisual, justificadas pelo surgimento do digital, novas aplicações para o cinema começaram a surgir nas escolas. Professores das diversas áreas do ensino formal, começaram a explorar o potencial da realização cinematográfica. Seja desenvolvendo pequenos projetos de estudo do audiovisual como parte dos conteúdos das disciplinas, ou realizando pequenos documentários sobre assuntos ligados ao meio ambiente, eventos comemorativos da escola e outros, verificamos que o cinema passou a fazer parte e até influenciar o cotidiano escolar. (p. 13)

Aos poucos, foi surgindo a necessidade de uma reflexão e abordagem mais criativas que ensinassem aos alunos a pensar e “ler” as imagens com um olhar mais crítico e, conseqüentemente, maneiras de compreender e ensinar por meio de imagens. De acordo com VILAÇA (2006):

Saber olhar uma imagem, um filme, é tão necessário quanto aprender a ler e escrever nos moldes convencionais, pois os códigos e os processos de produção da comunicação se alteram e, nessas mudanças, buscam receptores aptos para entendê-los. A partir do momento em que estamos expostos a um mundo cheio de linguagens diversas, temos de nos preparar para entender criticamente o que elas nos oferecem. Interpretar, produzir e reproduzir. (p. 24)

Para o autor (2006), é papel da escola possibilitar ao aluno instrumentos para enfrentar essa realidade gerada pelos meios de comunicação. Nesse tipo de educação, o aluno passa a fazer parte ativamente da construção de conhecimento e não apenas recebe informações prontas para simplesmente memorizá-las, já o professor torna-se um mediador que estimula o processo de aprendizagem. É possível, então, trabalhar o audiovisual de diversas formas, tanto na parte teórica, através da análise de filmes e vídeos, quanto na parte técnica, realizando oficinas e cursos de produção audiovisual. Segundo VILAÇA (2006),

abre-se, ainda, a possibilidade de trabalhar o audiovisual como expressão artística. O audiovisual se ajusta a um trabalho pedagógico que busca a interação e o aperfeiçoamento do aluno na leitura de novos códigos. (p.24)

Portanto, ao considerarmos o audiovisual como expressão artística ele deve ser trabalhado no ensino de Arte abordando questões como análise crítica dos produtos audiovisuais, seus elementos formais e conceituais e estimulando a criação dos alunos, o que possibilita, de acordo com GINO (2008, p.43), “experiências e vivências significativas nos campos da apreciação, reflexão e elaboração artística.”

2.3 Dispositivos tecnológicos no ensino de Artes Visuais

Atualmente, com a difusão e facilidade de acesso aos dispositivos tecnológicos, tornou-se quase impossível viver fora desse contexto tecnológico. O uso desses equipamentos já faz parte do cotidiano da sociedade contemporânea e mesmo as pessoas que não gostam ou não querem usar equipamentos de

tecnologias não conseguem se excluir do processo. Há pouco tempo o acesso à tecnologia era restrito a um pequeno grupo de pessoas com maior poder aquisitivo, no entanto, hoje em dia, a popularização destes equipamentos fez com que o acesso chegasse à maior parte da sociedade. SANTOS (2003) *apud* LOYOLA (2009, p. 9) considera que a partir da década de 1990, “com a disseminação dos computadores e da *internet*, as inovações tecnológicas passaram a fazer parte do cotidiano de um número maior de pessoas no Brasil.”

A generalização do uso da tecnologia é percebida facilmente em todos os âmbitos da sociedade. No trabalho, com os amigos, com a família e em outros setores da sociedade é possível notar o impacto desses aparelhos. Acontece que essa influência é visivelmente mais aparente e intensa entre crianças e adolescentes. É uma geração que já nasce e cresce neste meio e que absorve rapidamente as inovações colocadas no mercado. De acordo com PASQUÍN (2009, p. 17), “eles se familiarizaram imediatamente com as tecnologias que, para os que têm a responsabilidade de educá-los e formá-los, ainda são grandes desconhecidas.” Dessa forma, é preciso que os professores se preparem, que aceitem o uso da tecnologia no cotidiano escolar, tornando-se assim um grande desafio criar novas possibilidades de ensino utilizando os novos recursos tecnológicos. Segundo consta nos PCN/Arte (1997),

as artes visuais, além das formas tradicionais (pintura, escultura, desenho, gravura, arquitetura, artefato, desenho industrial), incluem outras modalidades que resultam dos avanços tecnológicos e transformações estéticas a partir da modernidade (fotografia, artes gráficas, cinema, televisão, vídeo, computação, performance). (p. 45)

Hoje, encontramos com facilidade nas mãos das pessoas aparelhos celulares, máquinas fotográficas digitais, computadores de mão (*tablets*), *internet wireless* acessível em ambientes públicos e diversos outros dispositivos que podem ser usados no ensino de Artes Visuais. De acordo com VILLAÇA (2006, p. 25), “a interlocução entre escola e mídias audiovisuais produz relações, cria sentidos e significados para os sujeitos escolares e promove aprendizagem a partir da vida cotidiana.”

Com o celular o aluno tem a possibilidade de capturar imagens e sons através de fotos, vídeos e gravação de áudio e ainda postar seu vídeo e torná-lo disponível na *internet*. Portanto, cabe ao professor criar novas propostas de utilização do celular em sala de aula como material didático.

Após introduzir conceitos básicos sobre os elementos estruturais, elementos de composição e capacitar o aluno para identificar e conceituar os termos específicos de uma obra audiovisual, o professor poderá trabalhar, por exemplo, a fotografia, a criação de vídeos para *web*, vídeo instalação, curta-metragem, documentários e outros, utilizando apenas o celular.

Um exemplo de trabalho com o uso do telefone celular foi o desenvolvido pela professora Andréa Guimarães Phebo, com alunos de curso de Educação Artística da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Segundo ALVES (2009)¹, a professora escolheu esse equipamento “porque é uma ferramenta de convergência. Ele serve para a comunicação através de vários recursos: áudio, imagens estáticas e dinâmicas (vídeos) e escrita”. Nesse *site* é possível encontrar várias idéias como a da estudante Ana Carol Siqueira que propôs utilizar o celular para estudar arte abstrata. O professor, após explicar sobre o conceito da corrente artística, pede para o grupo fotografar algum ponto da sala de aula e, a partir da foto, criar uma pintura abstrata.

Outro projeto que está no site é dos alunos Barbara Chacel Coimbra, Harijan Dias e Rafael Romero que sugerem a implementação do celular como ferramenta didática e propõe a realização de um ensaio fotográfico do trajeto diário à faculdade, utilizando como ferramenta a câmera do celular. A partir das fotografias como base, os alunos produziram um *storyboard*, utilizando os conceitos estudados de perspectiva, composição de cenário e plano-seqüência. O material para execução ficou a critério do próprio aluno, podendo utilizar aquele que tiver maior familiaridade.

Já a aluna Glória Regina Batrack desenvolveu seu projeto com o objetivo de utilizar o celular como veículo de exposição. Os alunos produziam uma obra no

¹ Texto de José Alves. *As 1001 utilidades de um celular*. Revista EducaRede. Jun. 2009. Disponível em: <<http://migre.me/5bET4>> (Acesso em 20 de junho de 2011)

papel e depois deveriam fotografar com o celular, podendo assim, a qualquer momento, exibir sua criação. ALVES (2009) destaca outros projetos como, por exemplo, o MVMob - Minha Vida Mobile, um projeto cultural e educativo, patrocinado por uma operadora de telefonia celular, que capacita estudantes e educadores para produção de conteúdos audiovisuais com celulares. Desenvolve várias atividades, como oficinas de vídeo, fotografia, áudio e produção de notícias com o uso do celular, concurso cultural, mostra itinerante pelas escolas, série educativa e jogos lúdicos.

Além de servir como um equipamento para produção audiovisual, o celular é, portanto, uma plataforma de veiculação de conteúdo artístico e já demanda a produção de materiais em formatos específicos para ele. Existem *sites* e vídeos que são criados especialmente para veiculação em celular. Conforme mencionado por SÍRIO (2009, p. 14), o maior festival de animação da América Latina, o Anima Mundi, criou, em 2005, o Anima Mundi Celular, onde são aceitas produções de animação em qualquer técnica de criação criadas especialmente para veiculação em telefones celulares. O celular, portanto, é um equipamento que pode ser usado tanto nos processos de exibição como de criação em Arte.

Assim como o celular, a máquina fotográfica digital também permite trabalhar com a produção artística audiovisual. Segundo

SILVA (2010),

com o desenvolvimento tecnológico e a facilidade de acesso aos equipamentos se percebe que a fotografia está cada vez mais difundida, principalmente entre os jovens. Os equipamentos de fotografia da atualidade como câmeras digitais e telefones celulares já se encontram inseridos do dia a dia dos alunos e a maioria deles utiliza cada vez mais esses equipamentos para registros de imagens. (p.12)

A fotografia é um elemento visual que pode ser usado, por exemplo, para produções de vídeos em *stop motion*. Este tipo de trabalho consiste em uma técnica de fotografar quadro a quadro uma cena, mudando um pouco a posição dos objetos. As imagens, ao serem projetadas sequencialmente, dão a ilusão de movimento dos objetos. Além da captura das imagens estáticas essas máquinas,

em sua maioria, também possuem recursos para capturar imagens em movimento, possibilitando, assim, uma maior facilidade para criação de vídeos.

De acordo com COELHO (2008), o registro eletrônico da imagem, a partir de 1990 vem aos poucos substituindo os processos fotográficos em base química. Para COELHO (2008 p. 35), a fotografia digital apresenta vantagens “especialmente no que se refere às facilidades de captura e armazenamento das imagens, bem como na sua distribuição, principalmente pelo uso da *internet*.” Atualmente, são diversos os tipos de equipamentos eletrônicos de captura de imagens disponíveis no mercado, eles apresentam cada vez mais facilidades e recursos para serem usados, tanto profissionalmente, quanto para uso doméstico.

Percebemos que, com o avanço tecnológico, a produção audiovisual tornou-se mais acessível, assim como sua distribuição através da *internet* que é também um espaço que pode ser usado como divulgação de experiências em Arte. Existem diversos ambientes específicos para circulação de trabalhos audiovisuais na *internet*. Museus, galerias de arte virtuais e *blogs* de artistas são alguns exemplos desses espaços. Além de canal de divulgação da arte, a *internet* é também um espaço de produção e expressão artística, nela podemos encontrar *softwares* simples e gratuitos de criação e manipulação de imagens que podem ser usados no ensino de Arte.

3. A arte audiovisual e o ensino de Arte

3.1 Audiovisual como expressão artística

A tecnologia trouxe inovações para a área da arte e, com o seu uso, várias formas de expressão artística surgiram. Grande parte das obras de arte contemporânea na atualidade são aquelas relacionadas à tecnologia e em especial ao audiovisual. De acordo com MACHADO,² “as artes chamadas eletrônicas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem desta virada de milênio.”

Neste texto, MACHADO faz um primeiro mapeamento da produção artística brasileira no campo de interseção entre arte, ciência e tecnologia desde os anos de 1950 até o final do século XX. Segundo o autor, é uma pesquisa que, como qualquer outra em fase inicial, contém lacunas a serem corrigidas com o tempo. Para organizar os dados, as produções foram divididas em conceitos que segundo o autor,

procuram dar conta das grandes linhas de força das poéticas tecnológicas no Brasil, em torno das quais se aglutinaram os artistas. Eles não têm validade universal (em outros países, os conceitos devem ser diferentes), mas expressam, no nosso modo de ver, o modo como se manifestou a relação entre arte e tecnologia no Brasil em seus primeiros 50 anos.

Os termos “arte holográfica”, “arte em meios digitais”, “arte comunicação”, “arte na rede/*web art*”, “*videoart* e vídeo instalação³” e outros verbetes, são exemplos de alguns dos conceitos usados para mapear estas produções. Além

² MACHADO, Arlindo. *Arte e Tecnologia no Brasil: Uma Introdução (1950-2000)*, publicado no site da Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia. Disponível em: <<http://migre.me/5bEBq>> Acesso em 22 de maio de 2011.

³ O termo é encontrado grafado de diferentes formas nos materiais pesquisados. Neste trabalho será usada a grafia vídeo instalação. Em alguns trechos de citações copiadas na íntegra serão mantidas as grafias usadas pelo autor.

desses termos encontramos as expressões “*game art*”, “performance audiovisual”, “*mobile art*” e outras também usadas para definir manifestações de artistas brasileiros ligados à arte mediada pelo uso de tecnologia.

Dentre essas formas de expressão, a videoarte e a vídeo instalação serão abordadas a seguir.

A videoarte começou no Brasil desde a segunda metade do século XX. Existe um consenso entre os críticos de que o vídeo, como um meio para expressão estética, surge oficialmente no Brasil em 1974. Na década de 1990 uma nova geração de *videomakers* brasileiros desponta publicamente tirando proveito de toda a experiência acumulada, fazendo uma síntese das gerações passadas, com um trabalho mais maduro, de solidificação das conquistas anteriores⁴.

De acordo com COHN (2005), a vídeo instalação é um tipo de produção artística contemporânea que utiliza a tecnologia do vídeo na construção de uma obra de arte, “porém, propõe algumas mudanças na postura do espectador, que passa a transitar entre as formas de apreciação da obra visual e do espetáculo.”⁵ COHN descreve a situação em que se encontra o espectador diante de uma vídeo instalação:

o museu é o lugar do imóvel e para vê-lo precisamos nos mover; já o teatro, a televisão e o cinema são lugares do móvel, onde nós espectadores nos colocamos parados, para vê-los e ouvi-los. A vídeo-instalação propõe ao espectador as duas atitudes, simultaneamente. Ao mesmo tempo em que ela mostra imagens em movimento, exigindo tempo de observação por parte do espectador, também o coloca em movimento, ao ocupar o espaço de forma tridimensional, convidando o espectador a optar por uma direção do olhar e a se relacionar com o ambiente onde se situa a obra, que pode contar com várias telas, monitores, além de outros

⁴ Conceitos de videoarte e vídeo instalação publicado no site da Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia. Disponível em: <<http://migre.me/5bEqG>>. (Acesso em 22 de maio de 2011)

⁵ COHN, Greice. *A vídeo-instalação e as artes visuais no ensino médio*. Revista Digital Art& - Ano III - Número 04 - Outubro de 2005. Disponível em : <<http://migre.me/5c14H>>. Acesso em 22 de maio de 2011

objetos. Uma ação física já estaria aí sugerida a partir da própria configuração da obra e de sua inscrição no espaço.⁶

De acordo com a autora, nesse tipo de obra o espectador tem uma postura mais ativa e participante sendo encorajado a uma condição de criador e construtor de conceitos. Numa vídeo instalação o espectador interage e participa da obra. Tudo pode se mover: as imagens nas telas ou mesmo a própria tela/suporte, o ambiente em que está a obra e, finalmente, os espectadores no passeio físico e mentalmente perceptivo.

CANTONI (2004) descreve a vídeo instalação como uma das formas de expressão mais complexas da arte contemporânea. Segundo a autora,

o termo *videoinstalação per se* já indica que para “*videoinstalar*” artistas devem integrar objetos de naturezas diversas: componentes eletroeletrônicos, imagens luminosas, sons (a parte vídeo) e o corpo do visitante em uma configuração arquitetônica, em um tempo e um contexto designados (a parte instalação).⁷

Para a autora (2004, p. 1), a vídeo instalação é um tipo de obra efêmera e um dos problemas que apresenta “é a impossibilidade de registro porque o conceito, a forma e a exploração de uma instalação só se apresentam no ambiente e durante o período em que ela se corporifica”. Essas práticas ao serem registradas por fotos, vídeos ou maquetes são sempre uma redução bidimensional de um objeto tridimensional, ou seja, só se consegue saber realmente o que é quando se está presente no lugar.

⁶ COHN, Greice. *A vídeo-instalação e as artes visuais no ensino médio*. Revista Digital Art& - Ano III - Número 04 - Outubro de 2005. Disponível em : <<http://migre.me/5c14H>>. Acesso em 22 de maio de 2011

⁷ CANTONI, Rejane. *Videoinstalação? Conheça melhor esta linguagem (que já foi para o espaço)*. Set. 2004. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/educacao/download/video_instalacao.pdf. Acesso em: 22 de maio de 2011

3.2 O potencial pedagógico da vídeo instalação no ensino de Arte sob o olhar de Greice Cohn⁸

A professora COHN propõe em sua pesquisa uma nova forma, mais interativa, de elaborar vídeos educativos sobre arte. Para ela o vídeo é um recurso com grande potencial de aprendizagem no ensino de Arte. Porém, a autora observa que existe uma escassez quase total de materiais audiovisuais produzidos com esse objetivo e ainda questiona a qualidade dos que estão disponíveis.

Para COHN os materiais educativos em vídeo usados para o ensino de Arte são, em sua maioria, vídeos sobre obra e não vídeo-obras. Normalmente, são usados para expor um conteúdo específico sobre arte, para exibir biografia de artistas, obras de arte ou movimentos artísticos. São os chamados vídeos educativos, utilizados como instrumento de registro e não como manifestação artística visual e sonora portadora de um sentido próprio, exercendo seu potencial representativo. Para a autora é preciso repensar a criação de vídeos de modo que forma e conteúdo caminhem juntos, em direção a uma apreensão plena da obra de arte ou do movimento artístico estudado.

Baseado em experiências que teve com seus alunos do Ensino Médio ao levá-los à exposições de arte contemporânea, principalmente de vídeo instalações, a receptividade deles a esse tipo de obra e o interesse que manifestaram por essa forma de expressão artística contemporânea levaram a professora a perceber o potencial pedagógico desse tipo de abordagem do vídeo. Segundo a autora, essas experiências ajudaram a fortalecer a idéia de direcionar sua pesquisa para a exploração no universo da educação formal.

Em seu trabalho a professora coloca a vídeo instalação no centro da cena educacional, propondo intervenções no ensino de Arte no Ensino Médio. COHN percebeu, a partir da análise dos encontros dos alunos com as obras de vídeo

⁸ Professora de Artes Visuais no Colégio Pedro II (desde 1994). Mestra em Tecnologia Educacional – Nutes/UFRJ (2004). O Colégio Pedro II é uma escola pública federal situada no Rio de Janeiro, que funciona como um sistema de ensino composto por 12 Unidades Escolares, atendendo a um quantitativo aproximado de onze mil alunos, incluindo o Ensino Fundamental e Médio.

instalação, uma abordagem construtivista, que estimulou construir conhecimentos em arte e propõe uma exploração da experiência na produção de material didático para o ensino de Arte. A autora (2006) acredita que,

a integração entre forma e conteúdo num vídeo educativo pode proporcionar ao espectador uma apreensão do tipo construtivista, onde o vídeo educativo deixaria de ser um receptáculo e emissor de um conteúdo específico e se apresentaria como uma obra à parte, ricamente explorada no seu diálogo com outras obras (p. 8 e 9).

Acreditando na integração entre forma e conteúdo num vídeo educativo, foi construído, em caráter experimental, a vídeo instalação *Ruptura e Tradição – passagens pelo século XIX e XX*. Para tal, foram analisadas vídeo instalações contemporâneas, que deram subsídios para a pesquisa e experimentação junto aos alunos.

A seguir será apresentado o relato de visitas a vídeo instalações e experiências desenvolvidas pela professora juntamente com alunos do Colégio Pedro II.

A vídeo instalação, conforme explicado anteriormente, propõe uma atitude mais ativa e participante na obra. Pela maneira como o espectador percebe e se porta diante deste tipo de obra, observa-se uma atitude criativa e construtivista. A experiências de vida de cada um, a sensibilidade com que cada pessoa percebe a obra demonstram esses aspectos.

Os alunos visitaram a vídeo instalação “*Dream*”⁹, obra composta por um ambiente pequeno (cerca de 4 metros quadrados), escuro, onde é apresentado um vídeo de aproximadamente 5 minutos, em preto e branco. A seguir, no texto entre aspas, a descrição do relato da professora, acerca da obra:

“A imagem traz, em primeiríssimo plano, duas mãos masculinas e uma pia de louça branca antiga, com um sabonete também branco. As mãos se lavam, se ensaboam, ensaboam a pia e a enxáguam depois, terminando por fechar a

⁹ “*Dream*” (vídeo e objeto - 1996), Hadrian Pigott. Exposição Espelho Cego (Coleção de Marco Antonio Vilaça), Paço Imperial, Rio de Janeiro, 2001.

torneira. O som é realista e acompanha a imagem (som da água jorrando da torneira, que oscila de acordo com a força do jato). Esses simples atos (mãos que se lavam e se ensaboam, mãos que ensaboam e lavam a pia) são realizados através de gestos que traduzem um clima de sensualidade: mãos e pia se acariciam, pia se transforma em pele, água se reverte em fluidos, torneira se torna orifício onde o dedo penetra, evocando o receptivo, o feminino, em outro momento remete ao membro masculino jorrando esperma. A relação entre as mãos e a pia produz movimentos e ritmos que fazem alusão a uma relação sexual, metaforicamente. Só vemos mãos, sabonete e pia; o resto, imaginamos. Construimos uma relação sexual a partir do nosso repertório particular de imaginação e de vivências; cada um constrói, então, uma obra diferente. No final do vídeo a suposta relação sexual se consome, finda; após o jorro abundante que vem da torneira, tudo pára e silencia; só restam, espaçados, pingos que caem lentamente, as últimas gotas. Masculino e feminino podem ser evocados a partir das formas, texturas e ritmos apresentados.”¹⁰



Hadrian Piggott *Dream (of wanting wetness and waste)* 1994
Disponível em: < <http://migre.me/5esUE>> Acesso em: 12 de julho de 2011

De acordo com COHN, a partir do repertório particular de imaginação e vivência, cada um construiu uma obra diferente. No caso desse vídeo ele “esconde as memórias e fantasias de relações sexuais de cada um que o assiste,

¹⁰ COHN, Greice. *A vídeo-instalação e as artes visuais no ensino médio*. Revista Digital Art& - Ano III - Número 04 - Outubro de 2005. Disponível em : <<http://migre.me/5c14H>>. Acesso em 22 de maio de 2011

assim como a experiência, os nós afetivos associados a estas experiências, enfim: o repertório particular de cada espectador.”¹¹ A obra apresentada sugeria de maneira implícita, através de metáforas, uma relação sexual. Segundo a professora, muitos alunos se incomodaram com a obra, acharam o conteúdo pornográfico, mesmo não contendo nenhuma explicitude sobre o ato sexual, o vídeo apenas sugeria um clima erótico, a suposta relação sexual era construída com a percepção de cada espectador.

Ao explicitar para eles a participação da percepção individual, a importância das experiências anteriores e do universo imaginativo na percepção dessa obra, e a participação do espectador como construtor do conceito da obra, a professora percebeu que era justamente aí que se encontrava o incômodo dos alunos.

Ao ver cenas de sexo nas novelas, nos filmes, nas revistas etc, eles permanecem espectadores, distantes e, conseqüentemente, alheios, exteriores a estas imagens. Já nessa vídeo instalação eles são estimulados a participar e completar o sentido da obra através da própria imaginação, tomam assim uma posição ativa, responsável. Segundo a professora (2005),

eles eram, tal qual a obra, construtores e co-autores desta relação que se insinuava. Foram chamados a criar. Cada um deles viu, com certeza, uma obra diferente. E era aí que residia o seu incômodo, era disto que eles tinham vergonha.

A professora percebeu esse sentimento de vergonha e repulsa após os alunos saírem da exposição, quando o senso crítico se instaurou com o distanciamento do momento da fruição. Para ela, a crítica e a inquietação surgiram a partir dessa participação, dessa responsabilidade e co-autoria que se tornou incômoda para eles. A obra gerou nos alunos um processo de criação que foi o de “completar o sentido da obra” com sua própria imaginação, o que os deixou incomodados por abordar o tema erotismo e os tirar da posição passiva que costumam ocupar diante das demais imagens eletrônicas.

¹¹ COHN, Greice. *A vídeo-instalação e as artes visuais no ensino médio*. Revista Digital Art& - Ano III - Número 04 - Outubro de 2005. Disponível em : <<http://migre.me/5c14H>>. Acesso em 22 de maio de 2011

Com essa e outras experiências, COHN concluiu que o vídeo pode ser explorado de diferentes maneiras e que a vídeo instalação tem muito a contribuir no sentido de proporcionar uma apreensão das mídias eletrônicas por parte dos alunos de ensino médio. Analisando e se inspirando nessa e em outras obras a professora confirma que os estudantes estão perfeitamente aptos a dialogar com a experiência, decodificando, com facilidade, os múltiplos estímulos ali propostos.

A partir dessa percepção, a professora propôs a construção de materiais pedagógicos que fossem capazes de integrar a reflexão e o questionamento nas experiências e exercícios artísticos. COHN construiu, em caráter experimental, uma vídeo instalação denominada “Ruptura e tradição – passagens pelo século XIX e XX” com o intuito de apresentar e explorar com os alunos nas aulas de Arte. A seguir será apresentado o relato da professora sobre as experiências com a obra.

A vídeo instalação “Ruptura e tradição – passagens pelo século XIX e XX”, vem sendo mostrada aos alunos do Colégio Pedro II desde 2004. É uma obra de 16 minutos, em duas telas que ficam lado a lado,

onde são apresentados o conjunto de rupturas que se efetuaram nas artes visuais nos séculos XIX e XX, a partir da invenção da fotografia e de todos os desdobramentos que então se sucederam, culminando com o desenvolvimento do modernismo no cenário artístico.¹²

A montagem desse material se inspirou claramente nos métodos de montagem dos materiais estudados. Nele são encontrados depoimentos, diversas imagens de reproduções de obras de arte, fotografias e citações de artistas, músicas, efeitos sonoros e locuções em *off*. A seguir a professora faz um breve relato sobre o contato dos alunos com essa vídeo instalação:

Ao chegarem na sala de multimeios, alguns alunos se recostam nas cadeiras, numa atitude passiva de espera. O primeiro momento de estranheza acontece quando percebem que há dois

¹² COHN, Greice. *A vídeo-instalação como material pedagógico para o ensino da Arte na contemporaneidade*. Disponível em : <<http://migre.me/5erbG>>. Acesso em 08 de julho de 2011

aparelhos de TV colocados lado a lado diante deles, mas eles só percebem que a apresentação não é simétrica após o início da projeção, o que causa uma perceptível e imediata mudança de postura. Gradativamente, o desafio de decifrar imagens simultâneas e de montar o quebra-cabeça proposto por uma apresentação multifacetada e fragmentada, começa a provocar nos alunos uma postura espectral mais atenta e participativa. O silêncio que envolve a sala de projeção, o interesse e a concentração dos alunos e as perguntas que sucedem à apresentação, traduzem essa atitude.¹³

Para COHN esse é um material que estimula a formulações de questões que não se acabam com apenas uma resposta imediata, são questões que vão sendo amadurecidas e respondidas aos poucos no próprio processo de aprendizagem.

Após as projeções a professora pede que os alunos assentem em dupla, discutam e respondam os seguintes questionamentos por escrito, 1) O que vimos? 2) Que opinião temos sobre o que vimos? Segundo ela, as respostas deles têm possibilitado chegar a algumas conclusões estimulantes para a continuidade desse processo. A professora relata que, ao contrário do que acontecia com outros vídeos que ela já havia apresentado em que os alunos discutiam a respeito da narrativa e do que era falado no vídeo. Em Ruptura e Tradição eles fizeram referências às imagens vistas e à forma de apresentação da obra. A seguir trechos escritos pelos alunos:

“Muitas vezes, somente ao ver certa obra você entende muito mais do que ao ler um texto ou poesia”. *Gustavo Pate e Irving Veloso (8A série/04)*

“O filme apresentou a ruptura da Arte na virada do século XX, principalmente depois da invenção da máquina fotográfica. A forma de apresentação também mostra essa ruptura, com a tela dividida em duas, o que torna bem mais dinâmica [...]”. *Rafael B. e Walter C. (8A série/04)*

¹³ COHN, Greice. *A vídeo-instalação como material pedagógico para o ensino da Arte na contemporaneidade*. Disponível em : <<http://migre.me/5erbG>>. Acesso em 08 de julho de 2011

“O que mais gostamos no vídeo é a interação entre as duas telas das televisões, com cores, sons e imagens distintas, que nos permite associar uma com a outra. A parte mais interessante é mostrar, com o uso das imagens, que para alguns artistas, a impressão do que viam não era suficiente, a expressão da realidade era também muito importante, pois tornava a obra mais completa para o artista e para quem a observa”. *Letícia Lucena e Maria Gabriela (1A série/04)*

“No início, nós não entendemos direito o “espírito da coisa”, mas conforme foi passando, foi ficando muito bacana, facilita, não a aprendizagem, como num estudo comum, mas a compreensão de certos conceitos da Arte [...]”. *Karina dos Santos e Rebecca Bienhachewski Leite (8A série/04)*

“Achamos muito interessante a forma com que os vídeos transmitem informações tanto gráficas quanto musicais simultaneamente, fazendo com que possamos relacionar as sensações trazidas pelo som com as sensações e idéias trazidas pelas imagens”. *Tomás Luiz Sanzarini e Miguel Pestana Bentes (1a série/04)*

“A vídeo-montagem consegue expressar, de forma interativa e diferente, idéias importantíssimas do mundo da Arte.[...] As palavras que apareciam no decorrer do filme, acompanhando as obras e a reportagem, traziam idéias de contraste e de impacto que colaboraram para a compreensão do sentimento de ‘mudança’ também presente neste período”. *Glenda e Álvaro (8a série/2005)*

“Eu tive algumas dúvidas sobre a vídeo-instalação. Por que o entrevistado aparece em preto e branco? Por que as frases que aparecem ficam piscando?” *Matheus Barroso (T. 801/2005)*

Através dos textos escritos pelos alunos, é possível observar a referência às imagens vistas e à reflexão por elas propostas.

A experiência e os relatos da professora e dos alunos revelam a importância de explorar a arte contemporânea no ensino de Arte, assim como manifestações que agregam o uso de tecnologias nas atividades. Segundo COHN,

é importante que os outros professores explorem esse tipo de exercício, de forma a contribuir para um processo de renovação de materiais audiovisuais educativos que, conforme relata a professora, se justifica pela boa acolhida por parte dos alunos.

Considerações Finais

A pesquisa refletiu sobre o ensino de Arte mediado pela tecnologia que possibilita a criação de novas formas de manifestações artísticas. Foi possível verificar que o audiovisual, abordado como expressão artística, pode ser trabalhado de formas diversas em sala de aula.

A imagem em movimento inserida no contexto da sociedade faz parte da realidade dos jovens. No cotidiano dos alunos, a linguagem escrita deixou de ser o único meio de comunicação com os professores e o audiovisual tornou-se uma importante ferramenta no ensino de Arte.

O presente trabalho realça a importância de se preparar os alunos para absorver, “ler”, apreciar os conteúdos audiovisuais num determinado contexto, bem como produzi-los através do uso de dispositivos tecnológicos de fácil acesso.

Foram apresentadas algumas possibilidades e idéias para se trabalhar o ensino de Arte mediado por equipamentos tecnológicos nas atividades com os alunos. Usando dispositivos como celular e máquina fotográfica percebe-se novas possibilidades e projetos que podem contribuir na construção de conhecimento em arte.

Com o trabalho da professora Greice Conh notou-se o potencial pedagógico da vídeo instalação no ensino de Arte. Os alunos demonstraram estar aptos a dialogar com este tipo de experiência, reagindo aos estímulos ali propostos. Ela propôs uma maneira diferente de exibir vídeos de arte, capaz de levar os alunos a uma postura mais ativa, já que a percepção de cada um ajuda na construção deste tipo obra.

Foi possível verificar que o ensino não tem uma fórmula pronta. As idéias apresentadas aqui, como a da professora Cohn, são tentativas de um possível acerto, usando as novas tecnologias, o audiovisual e a arte contemporânea no ensino de Arte.

Nota-se, com tudo isso, a necessidade de que os professores se qualifiquem, que proponham projetos e novas idéias estéticas para trabalhar o

ensino de Arte mediado pela tecnologia. Para isso, é necessário que saibam lidar com os equipamentos tecnológicos, que conheçam suas funcionalidades. É fundamental, também, que as escolas se estruturam para inserir, tanto alunos como professores, nesse contexto tecnológico. Que tenham instalações adequadas, computadores, *internet* e que proporcionem ao corpo docente o apoio necessário para a formação, qualificação e implementação deste tipo de projeto.

O uso de novas tecnologias e dos conteúdos audiovisuais no ensino de Arte é uma prática que proporciona reflexões e ações que estimulam a construção de conhecimentos, e essas tecnologias estão próximas da realidade dos alunos, principalmente, dos mais jovens. Por isso, devem ser usadas de forma crítica, em favor de idéias e projetos no ensino de Arte e aliada ao desejo dos alunos em usar os equipamentos de tecnologia.

REFERÊNCIAS

ALVES, José. *As 1001 utilidades de um celular*. Revista EducaRede. Jun. 2009. Disponível em: <<http://migre.me/5bE7W>>. Acesso em 20 junho 2011

CANTONI, Rejane. *Videoinstalação? Conheça melhor esta linguagem (que já foi para o espaço)*. Set. 2004. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/educacao/download/video_instalacao.pdf. Acesso em: 22 maio 2011

COELHO, Luis Moraes; AZEVEDO Patrícia; BAPTISTA, Paulo. *Fotografia e Tecnologias contemporâneas*. In: PIMENTEL, Lucia G. (Org). Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2008.

COHN, Greice. *A vídeo-instalação como material pedagógico para o ensino da Arte na contemporaneidade*. Disponível em : <<http://migre.me/5erbG>>. Acesso em 08 julho 2011

COHN, Greice. *A vídeo-instalação e as artes visuais no ensino médio*. Revista Digital Art& - Ano III - Número 04 - Outubro de 2005. Disponível em : <<http://migre.me/5c14H>>. Acesso em 22 maio 2011

COHN, Greice. *A vídeo-instalação como material pedagógico para o ensino da Arte na contemporaneidade*. Revista Imaginar da Associação de Professores de Expressão e Comunicação Visual. Número 47 – Dezembro de 2006. Disponível em : < <http://www.apecv.pt/anexos/imaginar/nr47.pdf>>. Acesso em 08 julho 2011

GINO, Maurício. *Cinema e vídeo*. In: PIMENTEL, Lucia G. (Org). Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2008.

GOUTHIER, Juliana. *História do Ensino da Arte no Brasil*. In: PIMENTEL, Lucia G. (Org). Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2008.

LOYOLA, Geraldo Freire. *Abordagens sobre o material didático no ensino de Artes Visuais*. Curso de especialização em Ensino de Artes Visuais (CEEAV). Escola de Belas Artes (EBA). Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Belo Horizonte, 2011.

_____. *Me Adiciona.com Ensino de Arte + Tecnologias Contemporâneas + Escola Pública*. 2009. 148fls. Dissertação - Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2009.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia: Aproximações e distinções*. Revista eletrônica e-compós, São Paulo, ed. 11, dez. 2004. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/15/16>>. Acesso em: 20 junho 2011.

Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN Arte. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>>. Acesso em: 11 março 2010.

PASQUIN, Manuel Echánove. *A geração interativa na Ibero-América: Crianças e adolescentes diante das telas*. 2009, p. 17). Disponível em: <http://www.educared.org/educa/arquivos/web/biblioteca/LivroGGII_Port.pdf>. Acesso em: 20 junho 2011

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. *Presença Pedagógica* v.12 n.67 jan/fev 2006

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. *Tecnologias contemporâneas e o ensino da arte*. In: *Inquietações e mudanças no ensino de arte*. Org. Ana Mae Barbosa. 5. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2008. p. 113-121.

REY, Sandra. *Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais*. In BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (Org.) *O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas*. Porto Alegre: E. Universidade/UFRGS, 2002. p.123-140.

RIZZI, Maria Christina de Souza Lima. *Reflexões sobre a Abordagem Triangular do Ensino da Arte*. In: *Ensino da arte: memória e história*. Org. Ana Mae Barbosa. São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 335-348.

SANTANA, Sâmara. *Fundamentos de Ensino da Arte no Brasil*. In: PIMENTEL, Lucia G. (Org). *Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2008.

SILVA, Renata Alves da. *Fotografia no Ensino de Arte: Possibilidades de aplicação da fotografia como manifestação artística no ensino/aprendizagem em Arte*. Ipanema, 2010. 25f

SÍRIO, Mayer Moraes Lana. *Arte em movimento: O ensino da técnica de Stop Motion nas aulas de Arte no ensino fundamental e médio*. Governador Valadares, 2009. 41f.

VILAÇA, Sergio Henrique Carvalho. *Inclusão audiovisual através do cinema de animação*. 2006. 201 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Artes) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte: 2006.

ENDEREÇOS ELETRÔNICOS CONSULTADOS

< <http://aphebo.webnode.com/>> Acesso em: 20 de junho de 2011

<<http://migre.me/5bE9c>>. Acesso em: 20 de junho de 2011

< <http://www.mvmob.com.br/oquee/>>. Acesso em: 28 de junho de 2011